

## 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！  
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系  
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站  
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，  
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会  
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，  
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！  
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！





# 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



# THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP

VOL. 51

特稿

金羊毛之旅

掀开微软掌机之谜

杀戮地带 解放

主打  
攻略

PSP

天地之门2 无双传

PSP

最终幻想V Advance

GBA

激斗! 自制机器人

NDS

特别  
策划

“奸商”访谈实录

——对谈游戏商人，探悉你所不知道的游戏市场内幕

站海杂志&3DM-SMV



# 看 掌机王SP

只要在2006年11月19日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中167页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第53辑上公布，敬请关注。

## 得大奖

三等奖



50名

高乐高营养饮品



1名

PSP

一等奖



三等奖

1名

NDS Lite



▼ 本辑特别关注

一场探悉行业内幕的访谈 P119.

# “奸商” 访谈实录

特别策划



VS.

特约记者 游戏商人  
面对面访谈

深度解析国内电玩市场  
游戏店行业内幕大曝光

P78. 身临杀戮战场的最前线

## 杀戮地带 解放

PSP 剧情流程攻略

系统模式详解

战地要素讲解

敌兵、武器、技能完全解析

国际联盟与海尔星人的战争还将继续上演！  
侵略与反侵略的解放战争进行到白热化阶段！



水晶旋律再临GBA P96.

## 最终幻想V Advance

详细攻略 GBA

流程难点详解

全职业能力分析

隐藏要素全公开

带你领略经典的

《最终幻想》的魅力！





# 目录 CONTENTS

**卷首特报**.....004

004 雷顿教授与不可思议之镇

**掌机情报站**.....014

014 日本游戏市场销售额增长, NDS 依旧是最大功臣

015 Sony 股票价格回升, 但年度业绩预想值下调

016 Spike 的新作猜谜游戏《当地检定 DS》

017 NDS 新作《与仓鼠一起生活》发表

**汉化讯息台**.....018

**日本掌机软硬件周间销量榜**.....019

**掌机黄金眼**.....020

020 掌机黄金眼

022 黄金眼 REVIEW——旋律天国

**特稿**.....023

023 金羊毛之旗——揭开微软掌机之谜

**前线狙击**.....028

028 极品飞车 卡本峡谷 城市争霸 040 星之卡比 多罗奇团前来拜访

030 超音速 空战英雄

041 富豪街 DS

032 圣女贞德

044 游戏王对战怪兽 GX 精灵召唤者

034 啦啦啦啦啦

046 三国志大战 DS

035 怪物猎人 携带版 2nd

048 勇者斗恶龙 怪兽统帅者

038 彩虹六号 维加斯

050 股票买卖教练员

039 炮灰

**特快专递**.....052

052 教父 暴徒战争

068 音乐连携 GUNPEY-R

057 降世神通 最后的空气大师

070 机甲先锋 幻影战争

062 荒野神枪 摊牌

074 乐高星球大战 II 原创三部曲

066 美少女梦工厂 4 携带版

**攻略透解**.....078

078 杀戮地带 解放

096 最终幻想 V Advance

088 天地之门 2 武双传

110 激斗! 自制机器人

**专题企划**.....119

119 “奸商”访谈实录

**玩转PSP**.....131

131 打造全新黄金系统——自制 2.71 固件特别版使用指南

135 PSP 热点新闻追踪

**研究中心**.....138

138 火热秘技

**游戏万花筒**.....140

140 游戏万花筒

144 游戏美图秀



美术总监: 吴松

## 本辑赠品



《口袋妖怪 钻石·珍珠》茶杯垫



口袋光环 Vol.51

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏。  
注意自我保护, 谨防受骗上当。  
适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。  
合理安排时间, 享受健康生活。



## 投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿内容的完全著作权(版权)。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,我们不承担任何责任。
2. 独家授权——我们采用并专付稿酬时稿件,作者授权并仅授权我们以任何形式使用、编辑、修改此稿件。我们不承担因任何作者内容和其他内容所引发的责任。
3. 凡刊登我们稿件的稿件,在反应期(以书面形式投稿的,反应期为14日,超过期限以电子版为准,以e-mail或其他网络方式投稿的,反应期为48日,超过期限以我们发表稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或网站以任何方式一稿多投。如果违反我们或者其任何规定、规则的,由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿邮箱: 三梅网编辑部(Email:《掌机王》或者编辑部(Email: 710011.EMail@163.com, c60ne@201.net。

## 专区地带.....146

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 146 手机游戏吧   | 152 乙女的花园 |
| 148 猎人集会所   | 154 超级玩家  |
| 150 口袋妖怪广播台 |           |

## 掌门人.....156

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 156 掌门人            | 165 《掌机王SP》第49辑中奖名单 |
| 162 Levelup 坛友互动专栏 | 166 交流空间            |
| 163 掌上影像馆          | 168 问题地带            |
| 164 热点大家谈          | 170 小编寄语            |

## 掌机王自由谈.....172

- 172 艰难的《三国志》购买之路  
174 我和我的NDS朋友

## 玩转NDS.....177

- 177 NEO2 Lite 实测  
179 NDS 软件新闻  
180 授人以鱼,不如授之以渔  
——《口袋妖怪 钻石·珍珠》ROM 资料分析

## 硬软综合站.....184

- 184 硬件短消息  
188 掌机市场扫描

## 掌机游戏综合发售表.....190

## 口袋光环 精彩内容导视.....192

## 游·戏·索·引

### GBA

- |                |          |
|----------------|----------|
| 恶魔城 晓月圆舞曲      | 139      |
| 最终幻想 V Advance | 096, 138 |

### NDS

- |                 |     |
|-----------------|-----|
| 富豪街DS           | 041 |
| 股票买卖教练员         | 050 |
| 机甲先锋 幻影战争       | 070 |
| 激斗! 自制机器人       | 110 |
| 乐高星球大战 II 原创三部曲 | 074 |
| 马里奥对大金刚2        |     |
| 迷你玩具之旅          | 139 |
| 魔法工厂 新牧场物语      | 138 |
| 三国志大战DS         | 046 |
| 星之卡比 多罗奇团前来拜访   | 040 |
| 音乐连携 GUNPEY-R   | 068 |
| 勇者斗恶龙 怪兽统治者     | 048 |
| 游戏王对战怪兽GX 精灵召唤者 | 044 |
| 最终幻想 III        | 139 |

### PSP

- |                |          |
|----------------|----------|
| 彩虹六号 维加斯       | 038      |
| 超音速 空战英雄       | 030      |
| 高达 沙场混战        | 139      |
| 怪物猎人 携带版 2nd   | 035      |
| 荒野神枪 摊牌        | 062      |
| 极品飞车 卡本峡谷 城市争霸 | 028      |
| 降世神通 最后的空气大师   | 057      |
| 教父 黑帮战争        | 052, 138 |
| 美少女梦工厂4 携带版    | 066      |
| 啪啦啪啦啪          | 034      |
| 炮灰             | 039      |
| 杀戮地带 解放        | 078      |
| 圣女贞德           | 032      |
| 天地之门2 无双传      | 088      |

## 游戏类型说明

内文中以英文缩写的方式表示游戏类型,具体解释如下:

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A+RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A+AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视角射击游戏	S+RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写,各缩写名称及各游戏机名称的解释如下:

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出品
iOS	iQue DS, 神游科技有限公司出品
Mult	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage, Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS, Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司出品



① レイトン教授と

NDS

雷頓教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思議な町

◆Level5◆AVG◆预定2007年2月16日◆日语

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

## 不思議な町™

卷首  
特报

走入新纪元的Level5!

前无古人的奇幻解谜活剧!

开发度 80%

作为日本知名的RPG制作小组之一，拥有《黑云》、《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙IV》、《银河游侠》，以及尚未发售的《圣女贞德》等作品的Level5一直是毁誉参半的话题对象。尽管有着一流的制作实力，可社内作品却一直由其他公司代为发行。今年10月11日，该社正式宣布自立门户，开始对本社游戏实行自产自销的经营方针。而行动的第一步，就是这款将在2007年情人节次日发售的《雷頓教授与不可思议之镇》。



本作作为 Level5 自行发卖的第一款游戏，被赋予了“奇幻解谜 AVG”这样一个怪怪的名称。正如社长日野晃博所说，“Level5 自行发售的第一款游戏，要从以前 Level5 作品的既定框架中跳出。”言出力行，该作品的发售平台也选择了以前从未涉足过的 NDS，可见这次 Level5 的开拓决心。

同时，“《雷顿》系列”也确定要以 3 部曲的形式推出，所以本作的成功与否将直接关系到后面两作的受关注程度。这个以 RPG 见长的公司到底能否实现自己的预期目标呢？



## 主人公介绍



### 雷顿教授

一顶黑色礼帽是他的常备形象。作为一名考古学家，雷顿知识广博，并热衷于各种奇异的谜题。



#### CV 资料

**大泉洋**  
Yo Oizumi

1973 年 4 月 3 日生于北海道，B 型血。凭借 HTB 的深夜节目“水曜どうでしょう”而在日本走红，近年也参与过众多剧场版动画的演出，代表作有《哈尔的移动城堡》、《勇敢的故事》。

### 卢克

自称是雷顿教授的助手，作为教授的弟子，他也要挑战各种谜题吗？



#### CV 资料

**堀北真希**  
Maki Horikita

1988 年 10 月 6 日生于东京，B 型血。16 岁以出演日剧《いつもふたりで》出道，之后又凭借出演御宅族题材的著名电视连续剧《电车男》而在中国和日本人气飙升。今年 10 月，堀北真希在电视剧《铁板少女茜》中正式开始了自己的主角生涯。





## 序章

一天，雷顿教授接到一份委托，要求他将2个月前死亡的大富豪——阿伦·莱茵福特留下的隐藏遗产找出。雷顿教授感觉到这份委托中不同寻常的谜之气息，决定和弟子卢克一起去拜访委托人。



## 富豪之死

…2ヶ月前、資産家、アレン・ラインフォード氏が亡くなった。

▲围绕遗产展开的谜题是本作一切的开始。



## 遗产之争

◀莱茵福特家的家传宝物“黄金果实”就是这次的寻找目标。故事伊始，没有任何关于该宝物的具体线索。

…我が一族の家宝、「黄金の果实」をこの町のどこかに隠してある。

## 遗产之争

▶充满铜臭味的遗产分配——直屋家门无可避免的问题。



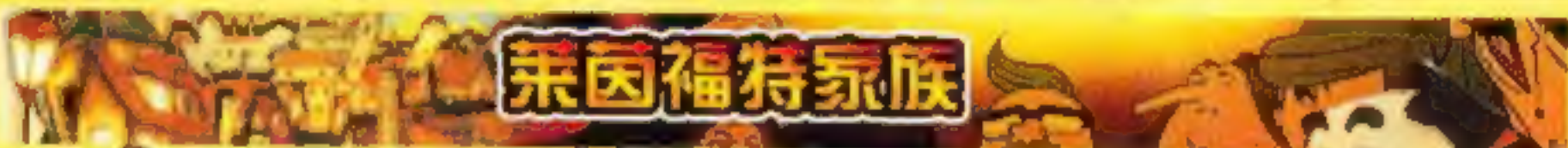
…遺言の内容を知った一族の者たちは、その「黄金の果实」を、先を争うように探した。

▶序章即将结束之际，最初的谜题也摆在了雷顿教授的面前。而这，仅仅是一个开始……



先生！！これは！？

## 谜题接踵而至



## 莱茵福特家族

本次事件的委托人之一，也是死去的阿伦·莱茵福特的遗孀。

## 拉蒙

莱茵福特家庭用人员之一，负责管理船只。

## 赛罗魅夫人

## 博布

阿伦的弟弟，也是事件的委托人之一，为人十分吝啬。



サロメのネコ好きにも困ったもんだ。あんたがレイトン先生か。わしはボブだ。依頼人の一人だが…。



## 其他魅力角色

故事进行到中途发生了杀人事件，此人就是杀人事件的负责警官。



杀人警官



奇怪的老人

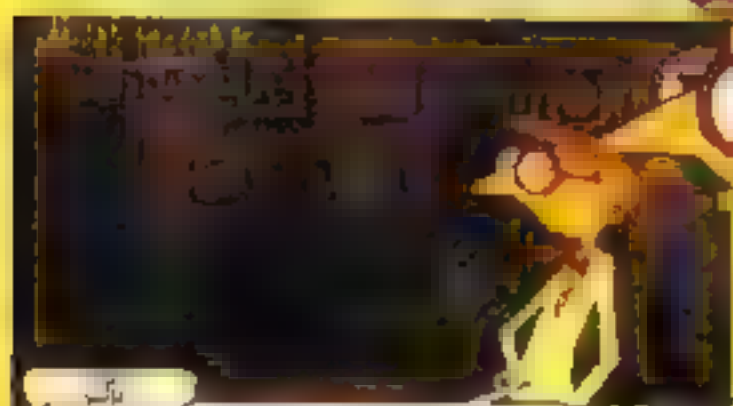
被谜团重重包围的老人，引人注目的巨大布袋中到底藏了什么东西呢？

中途出现的少女，似乎掌握着很大的秘密。



谜之少女

阿伦的外甥，事件的委托人之一，拥有很强的自尊心。



罗伊

赛罗魅夫人的爱猫，由于受到主人的溺爱，所以极其任性。



## 谜题已经解开了！

主人公吉城教授是一名考古学家，同时也对解谜有着狂热的兴趣。为了完成委托，雷城来到了谜团重重的城镇，同行的还有他的弟子户原。在这里等待他们的，是一个个谜题。



充满西方动画风格的画面也是本作的一大特点。



# 谜之事件。充满惊奇的故事

富有推理性的故事是本作的核心之一，尽管雷顿的目的只是寻找家门遗产，不过这类事件往往会节外生枝。出人意料的杀人事件，将整个城镇卷入一个巨大的谜团中。下面介绍的故事紧接序章展开，惊险刺激的侦探谜题等着你去解开

就在雷顿教授到达城镇并准备开始黄金果实的搜寻工作时，突如其来的杀人事件给故事增添了血腥和阴霾，雷顿教授也因此被卷入了预想之外的麻烦事件中。更有甚者，一位形迹可疑的男子也开始暗中追击雷顿，谜题一步一步变得扑朔迷离起来



▲杀人事件是雷顿教授要面对的第一个大难题。真正的犯人究竟是谁？



▲充当管家角色的一般都是凶案的第一目击者



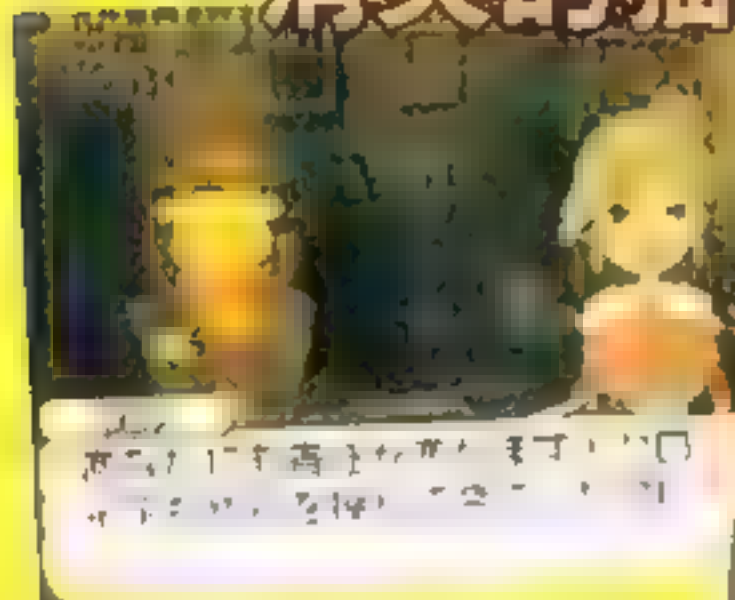
杀人事件发生！



▲被害者正是依赖人之 的罗伊 嫌犯会是其他遗产继承人其中之一吗？

## 消失的猫

▼画像中的美丽少女 这里也有谜题？



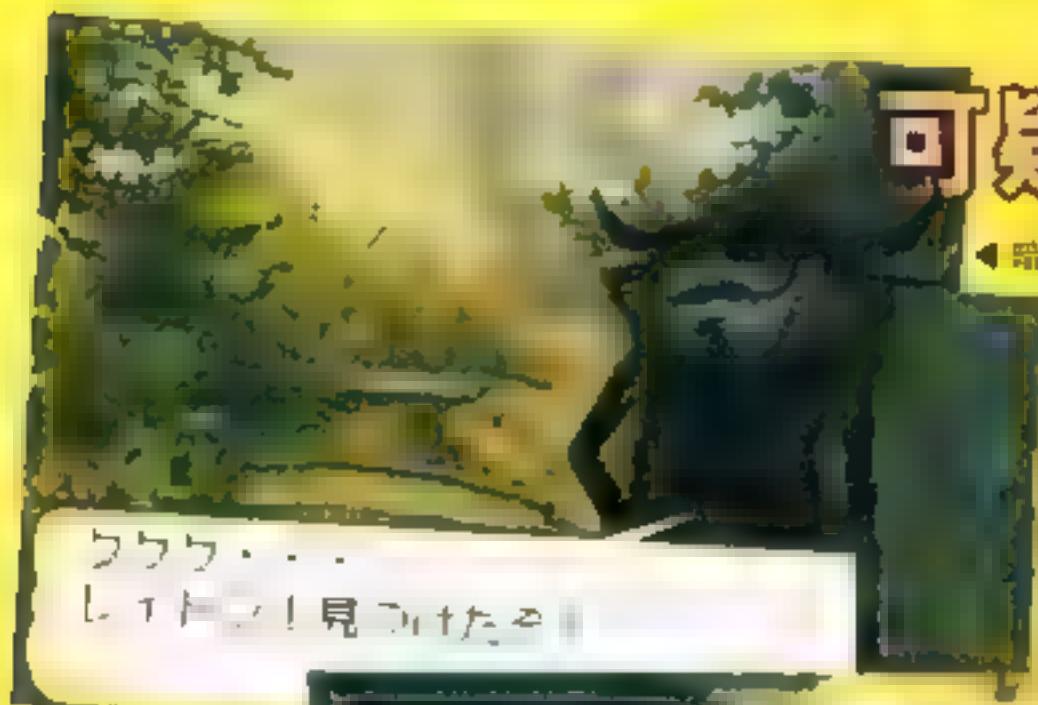
▲在寻找遗产之前 赛罗曼夫人要求优先找出自己的猫。难道猫也隐藏了某些秘密吗？



## 古老画像中的秘密

## 可疑男子的身影

◀暗中追击雷顿教授的可疑男子 他到底是谁 有什么目的？



▶表情忧郁的少女，难道她是遗产秘密的关键持有者？



## 突然出现的少女



# 解谜AVG的真身！依靠解谜推进情节！

作为故事主要发生地点，也就是游戏标题中的“不可思议之镇”里，居住着许多本地居民，他们共同缔造了镇子的繁荣。他们往往能为玩家提供许多重要线索，而获得这些情报的方法，就是解答他们设置下的谜题。谜题的种类繁多，从瞬间思考到数学问题，应有尽有。不过玩家可以放心，解答这些题目并不需要太过深奥的专业知识，普通玩家只要好好思考一番，都是可以顺利通过的。

▶这位叫福里克的眼镜男孩是镇民之一，他也会向教授习难。黄吗？



看图解谜，找出与示例图片形状相同的图形。

更多的谜题还在等着我们……



▲城镇的入口处，要想进入城镇就必须通过入口处的吊桥。在此看守的大叔看来也不会那么简单就让我们通过呢。

▶解开谜题后吊桥放下，终于可以进入了。



## 谜题监修 多湖辉

本作中的大量谜题的提供者兼顾问。多湖辉著有《头的体操》系列作品。该系列共有23集，篇幅超过1200万字，其中收录了各种充满幽默和灵感的问题，是日本谜题界的权威。

### 个人简介

1926年出生，心理学家，千叶大学名誉教授。为人亲切，话语幽默，在日本的各大电视台频繁出演，并多次进行巡回演讲，是日本教育界的专家。除了“《头的体操》系列”外，还著有其他教育著作。





## 究竟玩家要挑战什么样的谜题?

前文已经叙述了谜题在本作里的重要性,这些谜题的总数达1万,在此只能介绍其中的一部分。好了,赶快来先睹为快吧

趣味分酒

11 11



桌面有8升、6升和3升的无刻度容器各一个，其中8升的容器里装满了红酒。在不借助其他道具的前提下，怎样才能把8升的红酒平均分配给3升和5升的两个容器呢？

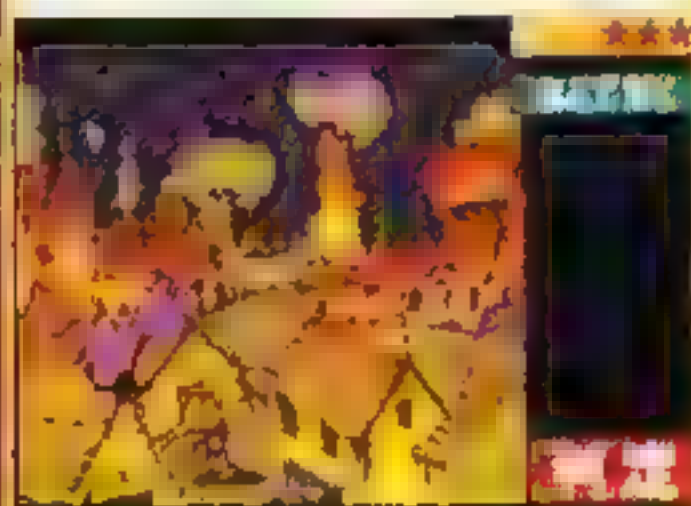
搜查巨大怪物

**例 31**                      セントラル    10

在    重方声、<sup>ナ</sup>

=    干学   聲(ナ) +         ナ    三 +

ト         ナ    己方ヨリ    ナ    ナ    ナ



这是《视觉道》，1只的大怪物入侵了城镇，从下部的影片和寻找出怪物的自身。

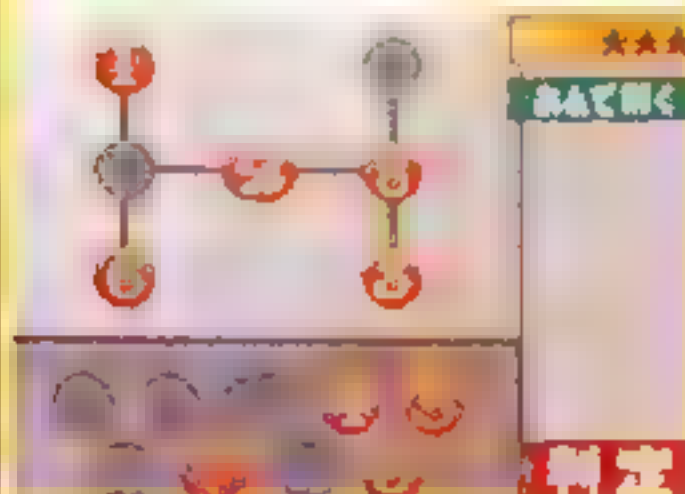
你让谁来理发？

[illegible]

小镇上只有两个理发师,所有人的理发工作都由他俩完成。观察下屏图片中的两位理发师,你会挑选哪位来给自己理发呢?

# 数字解谜

27 90 ヒントサドル: 10

[illegible]
$$x^2 + 2x - 1 = 0 \quad x = -1 \pm \sqrt{2}$$


从1到9这九个数字中选择七个填入横板的空位，使得横行和各行的三个数字之和相等。



## 开发者的访谈

# 《雷顿教授》 的诞生及制作相关



### 冲击性的相遇

——首先，能向我们说说二位的相遇经过吗？

**多湖** 最开始某人跟我说，有读者是担任《头的体操》的杂志编辑，并坚持要与我见面。实际见面他们时，一个开朗活泼，而另外一位（是穿着灰色“当仁在我”T恤，自称是“皮包族”呢）的时候，对方说：“我是日野社长。”

**日野** 那天的事情我还有很清楚。原本我也打算去采访他的，不过后来被编辑长给无视了呢。（笑）

**多湖** 日野先生说他从《头的体操》开始就

担任作《头的体操》，并成为了我的粉丝。他很诚恳地说“请一定要将《头的体操》游戏化。”那时，我的头脑里对这个游戏应该是什么样子完全没有概念，接着日野先生就跟我讲“总之请先访问我们Level的主页吧。”那天大概就谈了这么多。

**日野** 多湖老师见到我们的时候还好好露了一手，当时我就在想这真是一位很有才华的先生，只要有他，我们相信一定可以做出非常有趣的作品来。

**多湖** 后来，我到Level本社拜访的时候，还直接被他们办公室的情况吓了一跳。办公室会议全的时候，感觉非常紧张。而且放置了许多道具，我当时就在想这真是一个非常有趣的办公室。之后，Level的全社人员聚在一起，讨论的游戏给人非常活力且干劲十足的印象。当时我就被吸引了，被他们一起工作一定是一件非常有趣的事情。

### 强烈的信念和严格的要求

——那么，我可以再问问《雷顿教授与不可思议之镇》在决定正式制作时的情况吗？

## 城镇风貌

雷顿教授来到的城镇从表面上看是一个祥和的世外桃源，然而镇中心那座形状奇怪的塔却有着难以言喻的不协调感。这里不仅仅隐藏着黄金果实，还有很多的秘密有待玩家去探索。



▶ ▲这座奇怪的塔在夜晚看来显得更加诡异，什么时候能进入这里一探究竟？

## 民居



## 食堂





**日野**：最开始，我向岩谷先生征求意见，直接使用《头的体操》里直的题目，并加上故事要素将其制作成游戏。不过，当时日本游戏市场“脑系列”啊，“某某教授品修”等作品实在太多了。

——的确是这様呢。

**日野** 尽管在这些游戏发行之前我们就开始进行了磋商，不过当正式决定将《头的体操》游戏化时，这些游戏已经非常流行了一好不容易请到老前辈，这样的业内行家，却不能让我们精心打造的作品就这样被埋没啊。所以，我们决不能简单地将《头的体操》简单了事，而应该在游戏进行的过程中，设置各种谜题，让玩家在不断的推进故事的过程中，以解谜方式

——至今好象尚未有同样的事故呢。

**日野：**是剧，找根据的可是话剧。他天生就喜欢魔术，尤其是魔术。大学教授，本身对魔术就有研究。所以，这次主人公雷顿教授，可以说是在某种程度上投射。所以雷顿是个胖子，“教授”这个词，也戴了一顶很容易就让人联想和魔术的黑色礼帽。

——原来如此，多湖先生在制作游戏时，有没有向日野先生提出什么要求呢？

**多湖：**我的目标是让每个玩家都能享受游戏的乐趣。——我并不是说，游戏一定是做无谓的尝试！

**日野**  $\gamma \rightarrow \pi^0 e^+ e^-$  の割合は、 $\sim 1\%$  と推定される。

正父亡都推荐孩子去坑的游戏才行”。老孔的这个意见我们也都是非常赞同的，如果做出适合孩子们玩的游戏是我们义欠的努力目标。

**多胡** 不过，日野先生也向我提出了要求：“请让我自由使用《头的体操》里面50种以上的问题。”这个要求对我而言是完全没有问题的，不过日野先生又对我提出新的要求，那就是要在游戏中加入30道以上的原创题目，当时听到这个我就仰天一叹，毕竟要构思上这么多的题目还是很有难度的。

——原来如此。

多胡 不但也托他的福,我得以一直维持着老一的工作状态。笑 很快,我组织了一个课题小组,进行了三天夜的工作,这才将全新的课题给做了出来。每个人大约都想出来了15到20道题,这样真是有些为难呢。

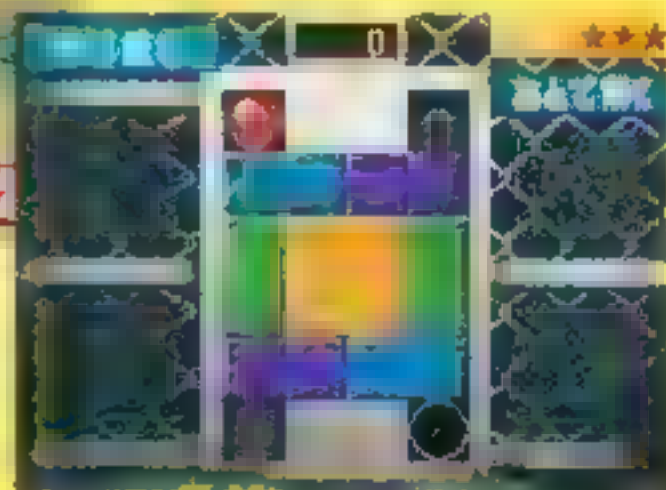
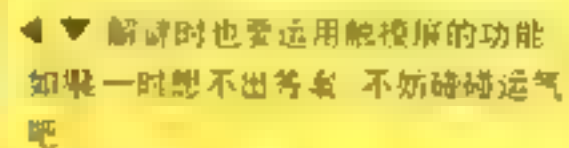
——怎么金为难的？

[illegible][illegible]

**触摸操作，轻松有趣**



◀ 移动时先点下移动符号，然后再点击目的地就可到达。不要错过每个可能找到蛛丝马迹的地方哦！





不过像《雷顿教授》这样的还是第一次，这无疑是非常有趣的。每当多湿老师提供给我问题，在该问题被作成游戏前，制作小组的同事都会自己试着解开谜题，真的很有趣。很多问题都是我们之前所不知道的，现在想起来真的是很开心啊。

**多湖：**我们合作得非常愉快。不过，我这里也有遇到困难的时候。本想组织组员去欧洲旅行一次并考虑新的问题，那段时间我的头脑仿佛都为了想问题而改变了构造。每当眼睛留意到一事物时，会有“这个可能是一个很好的题材”这样的想法。我认为，一个好问题必然是经过多重筛选，在体力和脑力的极限下考虑出来的。

我们做出了令双方都非常满意的作品

——多湖老师考虑出来的问题会成为游戏的一部分，我想知道这方面的实现情况如何呢？

**多湖：**我在思考这些问题的时候非常辛苦，庆幸的是也得到了令我满意的回应。组员们经常讨论我思考出来的问题，并乐意将自己哪怕是稍微有趣，或者稍微灵感的东西告诉我。Love 5 的大家都给我一种力量充沛的

**日野：**我们也想尽量做出满意的东西来，大家也都非常开心呢。多湖老师已经这么努力地为我们想问题，如果我们做出来的东西只是一个垃圾的话，那真是无颜面对老师了。在这个意义上，我们一定要做出令人满意的作品来。

——真的很期待。那么最后向对《雷顿教授与不可思议之镇》感兴趣的读者说一句话吧。

**日野：**这次是我们第一次在NDS上做游戏，对如何发挥硬件的性能，特别是触控笔这块进行了仔细研究。并且，在多湖老师这位权威人士的帮助下，我们将故事和谜题进行了完美融合，对本作质量有着充分的信心。我们会做出一款好游戏，希望朋友们都来试试这部作品。

**多湖：**我本来就批评过那种打打杀杀的游戏，但本作绝对不在我的批评范围内。和田野先生以及Level5的各位谈过以后，我觉得这个游戏具有非常积极的现实意义。为什么这么说呢？因为这个游戏的故事性很强，同时会充分调动玩家的头脑，是一款适合与家人和朋友同乐的好游戏，请大家务必要玩一下。

## 雷顿教授的包

这是游戏中的一个重要系统，它相当于游戏中的主菜单。玩家可以在此存档，并查看到之前的调查日志，许多对话在推进到全关卡之前是听不到的，因此随时存档是必须的，破解率半功倍。





# 掌机情报站

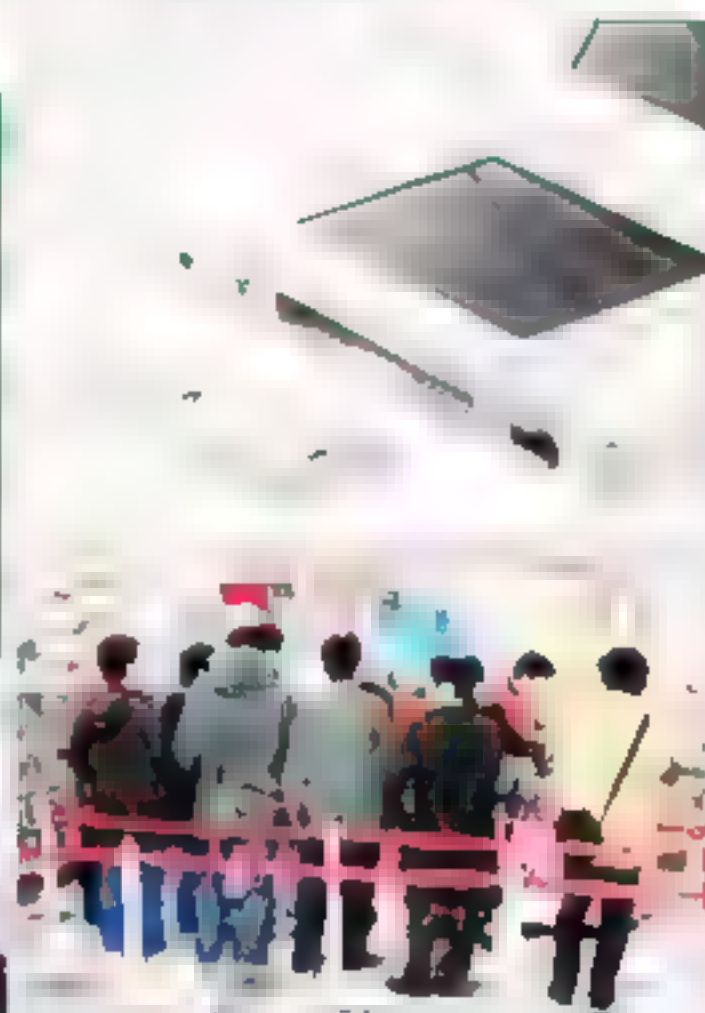
## POCKET GAME NEWS STATION

事件

### 日本游戏市场销售额增长，NDS依旧是最大功臣

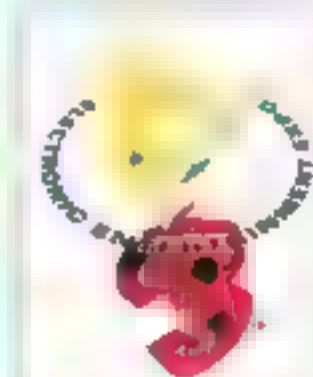
#### 2006年度上半财年软件销售TOP10

排行	游戏名称	制作公司	销量(套)
1	新超级马里奥兄弟	Nintendo	3,150,716
2	口袋妖怪 珍珠·钻石	Pokemon	1,586,360
3	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	1,570,965 (3,366,938)
4	成人脑力锻炼	Nintendo	919,443 (2,839,910)
5	欢迎来到动物之森	Nintendo	891,674 (3,334,071)
6	俄罗斯方块DS	Nintendo	851,294
7	最终幻想1	Square Enix	771,925
8	成人英语锻炼 学英语DS	Bandai Namco	686,212 (1,393,443)
9	会说话的猩猩DS	Nintendo	525,268
10	宝可梦的小店2	Bandai Namco	519,127



事件

### E3 2007举办日期、地点确定



E3的主办方，美国娱乐软件协会（以下简称ESA）最近对外公开了下一年度E3展会的正式名称、举办日期和举办地点等详细信息。看过之前相关报道的玩家一定都知道，今年7月ESA宣布将对E3进行重大调整，不仅展示规模大幅缩减，展出形式也发生了巨大的变化。此次是ESA确认E3改革消息后首次正式对外公开关于新E3的相关信息。

ESA对媒体确认，E3展会将正式更名为E3媒体及商务高级会议（E3 Media and Business Summit），举办地点将由原先的洛杉矶会展中心转移到位于圣塔莫尼卡的面积4000平方英尺的Barker Hangar进行。此外，展会的日期也进行了调整，由原先的每年5月改为现在的7月11日到13日三天召开。ESA官方还透露，尽管Barker Hangar的面积很大，但

能够提供给E3展会的实际使用面积只有1000平方英尺左右。ESA官方表示，E3展会及商务高级会议将采用新的对外开放模式，为厂商和媒体提供直接的交流途径。也就是说，只有经ESA邀请的厂商和媒体才能出席，普通人将不能进入ESA的主办会场。ESA主席Doug Lowenstein表示：“新的E3将比原来更加私人化、重点化，同时也将比过去更加有效率。新E3将为开发游戏、销售游戏以及宣传游戏的各层人士们提供最直接有效的交流途径，为他们提供他们最希望看到的东西。”

官方表示，

Lowenstein透露，新E3的产品展示面积大约在100至400平方英尺之间，在规模和声势上都比原先有大幅度缩减。“与会者可以亲身体会那些计划在年末假期推出的游戏产品。”大部分的活动是在圣塔莫尼卡以及其他几个会议中心进行的。此外，Lowenstein还确认，新E3也将会举办一系列的交流活动以及业界高层人士的演讲。

Lowenstein透露，新E3的产品展示面积大约在100至400平方英尺之间，在规模和声势上都比原先有大幅度缩减。“与会者可以亲身体会那些计划在年末假期推出的游戏产品。”大部分的活动是在圣塔莫尼卡以及其他几个会议中心进行的。此外，Lowenstein还确认，新E3也将会举办一系列的交流活动以及业界高层人士的演讲。



## 事件

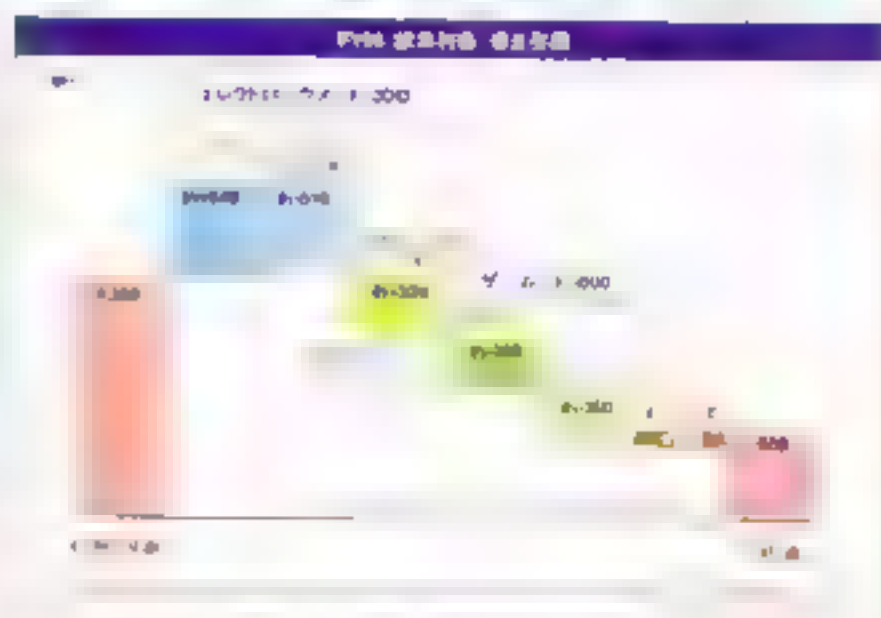
## Sony股票价格回升, 但年度业绩预想值下调

最近对于Sony高层来说是一个值得高兴的日子, 因为前些日子一直处于低迷状态的Sony股票行情终于出现了回升。在东京证券交易所Sony的股票价格昨天上升了1.1%, 收于每股4760日元(39.3美元)。

就在上个月, 由于受证券投资公司对PS3死机问题担忧的影响, Sony股票在东京证券交易所的价格开始出现下行, 而此前的一月半对于一段时期下行的一个已平仓所造成的损失起到了一定程度的弥补作用。

股票价格的回升, 在一定程度上使得索尼无法破产的传言公司。在索尼发表的2007年业绩预想值预想值向下修正, 虽然销售量和收入的数字并非一成不变, 但并未有修正, 但是净利润和利润总额却进行了修正。预想的300亿日元(24.1亿美元)下调至280亿日元。此外, 索尼下调了预想值最大的原因, 其一是索尼公司生产的游戏中导致其他厂商的笔记本电脑收入, 为此索尼公司成本花费的费用为1.2亿美元。其二是索尼游戏机的销售成本, 下调了1.1亿美元。

游戏机的销售成本下调的主要原因是



是索尼公司生产的PS3游戏主机在市场上的价格下调导致了1.1%的下降。另外, 索尼公司的销售成本也比此前计划有所下调, 索尼公司表示, 索尼公司已经节省了1.1%的成本。

另外, 索尼公司表示, 索尼公司已经节省了1.1%的成本, 索尼公司已经节省了1.1%的成本, 索尼公司已经节省了1.1%的成本。

索尼公司表示, 索尼公司已经节省了1.1%的成本, 索尼公司已经节省了1.1%的成本, 索尼公司已经节省了1.1%的成本。索尼公司已经节省了1.1%的成本, 索尼公司已经节省了1.1%的成本, 索尼公司已经节省了1.1%的成本。

## 硬件

## PSP与PS3联动更多细节公布, 模拟PS游戏下载只需15美元



Sony在刚刚召开的“世界之出口”会议上, 公开了有关PSP模拟器及PSP与PS3联动等细节的行程。

当SCEA高级副总裁Peter Dille被问及PSP的PS模拟器细节时, 他对记者说: “我们现在已经有供PSP下载的专门站点, 那些PS游戏将可以通过PSP直接下载网站上的游戏, 整个过程你并不需要拥有一台PS3。但如果你们中哪个幸运的小伙子得到一台PS3, 那么他还可以通过PS3将游戏下载到硬盘上, 然后

连接到PSP, 从而下载到PSP上。这个过程只需要15美元, 而且, 索尼公司也有可能推出PSP游戏下载服务。”

另外有关PSP与PS3联动, 将包括以下几个具体项目:

1. 游戏可以直接下载到PSP上。在PSP游戏《Crisis Core》的演示中, 演示者先是在PS3上运行游戏, 然后切换到PSP上, 接着转为在PSP上运行。

使用PSP复制游戏, 并可以通过PSP的无线连接来直接播放PS3上的音频文件。例如, 放在PSP上, 你就可以使用PSP在PSP上播放PS3硬盘中的音乐。

由此可见, Sony很希望能通过PSP的热卖带动PSP销量上涨, 不过有关新版PSP硬件在本次活动中并未有被发表。



Hudson公司宣布将于2006年12月21日推出育成记步器与NDS游戏软件结合的游戏《育成记步器徒步天使Pocket with DS徒步日记》，售价为5200日元。

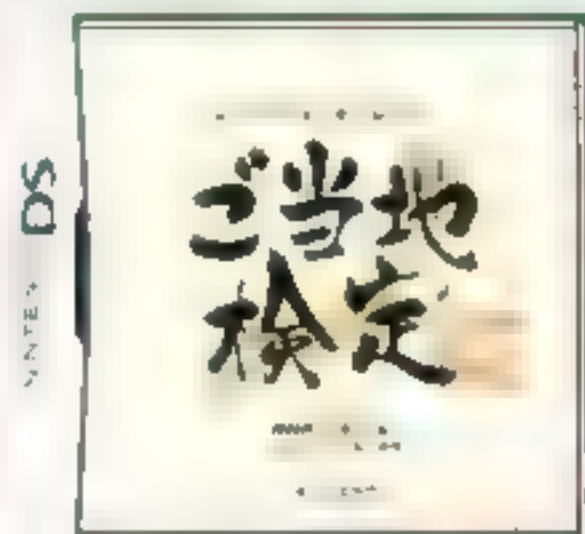
这是一款即育成记步器《徒步天使Pocket》和可以联动记录数据的NDS游戏《DS徒步日记》捆绑的商品。虽然也可以只用《徒步天使Pocket》来进行游戏，但如主张《DS徒步日记》配合的话，游戏的玩法会变得更为多样。

育成记步器《徒步天使Pocket》是Hudson公司于1997年开始发售的“《徒步天使》系列”第一作。作为游戏机的育成记录器，看着电子宠物，随着玩家走路的数据，电子宠物会一点点成长。关于步数，它方面从原来的按键式换成了加速传感器，因此放在口袋里或身体内部即可计数。身体数据方面表示了移动距离和卡路里的消耗量，还可以记录最多3人的累计步数以及运动时间。另外，它还内置了一个相当简单的迷你游戏。

如果把《徒步天使Pocket》表

面的数据输入到《DS徒步日记》，就能将角色的成长情况反映到《DS徒步日记》中。该数据将累计下去，今后可以用图表的形式来查看。累计的数据又会影响到电子宠物杰尔尹的育成。根据玩家设定的运动量达成率，杰尔尹会进化成各种形态。如果每天都能完成当天的目标，那么杰尔尹就会变成天使，但是如果不能完成目标，那么杰尔尹就会容易变胖、生病，甚至还离家出走。另外随着节日的到来和走路的情况，杰尔尹还会为玩家说出各种节日祝词。

《徒步天使Pocket》的机体颜色目前准备了白蓝相配以及白粉相配两种。购入主机还会赠送专用的速挂带。



本作是由11家游戏厂商合作开发的一款“日本本地检定”模式有只有从广大玩家的题目中脱颖而出的“超日本本地检定”模式。

本作还收录了轻松体验本作的“体验检定”“当地检定”“日本拼图”与轻松愉快的“迷你游戏”。另外本作还支持联机对战，单卡联机可以最多对应4台主机用一张卡进行游戏。

本作都是对县的方言、特产、风景名胜等17个都道府县关于当地知识的问题，用来测试玩家对日本各地的了解程度。由于定义本作的类型为“日本再发现”，除了猜谜题以外还可以了解日本各地的风俗习惯、特产等知识。

单人游戏的猜谜模式有三种。在“都道府县民检定”模式中可以选泽17个都道府县当中的其中一个来回答，并准备了初级、中级、高级的三种难度，根据玩家解答的准确度，题目的难度等级也不断上升。此外本作还有





## 软件

## NDS新作《与仓鼠一起生活》发表



Interchannel  
Holon 宣布将于2006年  
12月21日推出NDS平  
台的仓鼠饲养游戏《与  
仓鼠一起生活》(ハム  
スターと暮らそう)。

售价为5040日元。

本作是一款采用了3D图像引擎所开发的仓鼠模拟育成游戏。玩家可以在游戏中从各个角度来观察仓鼠的日常活动。另外游戏中还可以通过使用触控笔以及麦克风来触摸、呼唤仓鼠。

游戏中登场的仓鼠有Jorden、Diungarian、Campbell、Hubbervsk等种，更有97种不同毛色的仓鼠供玩家选择。鼠笼可以由玩家自行设计，除了窝和食槽等必要的饲养用具外，游戏中还准备了普通、旋转车等玩具和道具。另外，一个鼠笼中可以同时饲养两只仓鼠。

游戏中通过喂食、清扫等方式可以使仓鼠高兴并有“星”飞出，“星”就相当于游戏中的金钱，玩家可以使用这些“星”来购买各种道具。除了可以在鼠笼中设置的道具以外，游戏中还有从商店或者其他玩家那里获得“宝物”。“宝物”共有14种之多，并各有其不同的作用。

随着游戏的进行，会发生游戏中的仓鼠带着自己的仓鼠前来拜访的剧情，如果会客成功将会有小仓鼠诞生，甚至还有可能获得拥有珍贵毛色的小仓鼠。NDS中还有《任天堂》这款游戏。

这款游戏成功的先例，不知本作的反响又将如何。



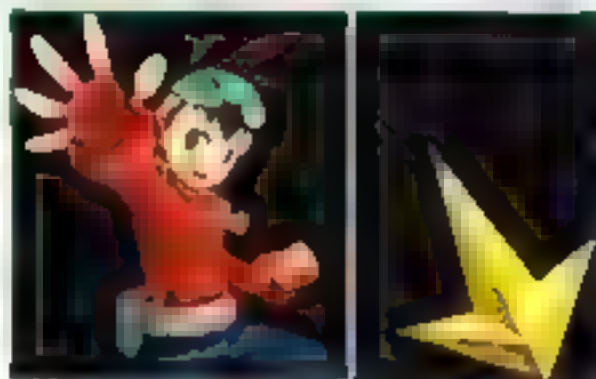
### 《最终幻想VI ADVANCE》 GBA版新增要素公开



预定年末11月30日登陆GBA平台的《最终幻想VI ADVANCE》近日公开了更多新增要素。首先新增基加美修和利维亚桑两块魔石，其次加入要用三支队伍共同探索的迷宫，最底层有原创强敌，界面重画，菜单画面以《FFIV A》为基础重新制作，增加了人物头像，提升战斗背景的画面质量，还加入怪物图鉴与音乐模式。本作作为“《最终幻想》系列”登陆PS主机前的最后一作，在任饭心中的地位非常高，这次能够加入全新要素后登陆GBA，一定又能吸引不少玩家的眼球。

### 《流星洛克人》预约特典发表

将于今年2006年12月14日发售的《流星洛克人》将以三个不同版本《龙》、《雄狮》、《天马》同时发售，在玩家群里引起了不小的关注。近



日，CAPCOM公司又发表了这款游戏的预约特典——主人公星河昴佩戴的“流行项链”，数量有限，有条件的玩家可尽早在日本游戏商店进行预约。

### NPD：9月美国游戏销售额上涨38个百分点，NDS掌机销量呈上升趋势

美国权威产业统计机构NPD近日公开了美国游戏市场今年9月份的销售状况，统计结果显示，今年9月美国市场游戏软件、硬件和周边产品的累计销售额高达7亿7千7百万美元，比2005年同期的5亿5千3百万美元增长了38%。

家用机和掌机的游戏销量整体呈现出了上升趋势，但其中增长最为明显的莫过于任天堂的NDS掌机。从去年11月在美国首发至今，NDS始终保持着旺盛的销售潜力和

令人难以置信的增长势头。仅今年9月份，NDS系列主机的硬件销售量就突破了25万台，而《新超级马里奥》等几款人气游戏的长盛不衰，使人不得不佩服NDS系列主机游戏的成功。

### 热门动画改变休闲游戏 《KERORO军曹 演习！全员集合 2》

《KERORO军曹 演习！全员集合2》(暂名)是以剧场版化的人气作品《KERORO军曹》作为题材制作的第二部游戏作品，共收录了数十个颇有趣味的“演习”小游戏，让玩家亲自操纵这些“外星侵略者”们在NDS上继续进行恶搞。游戏将于2006年冬登场，目前具体售价和发售日还未公布。





# 汉化讯息台



## 《最终幻想 I・II》D商汉化DUMIP完全版

《最终幻想 I・II》是一款经典的角色扮演游戏，由史克威尔（Square）开发，于1987年在日本发行。这款游戏是最终幻想系列的开山之作，也是该系列中最受欢迎的作品之一。游戏的背景设定在一个名为“艾斯塔里亚”（Estheria）的幻想世界，玩家将扮演一名年轻的冒险者，与他的伙伴们一起探索这个神秘的世界，寻找失踪的公主，并揭开隐藏在背后的阴谋。

这款游戏以其精美的画面、动听的音乐和引人入胜的剧情而闻名。游戏中的战斗系统采用了经典的回合制，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战术。游戏的剧情充满了戏剧性和冒险精神，让玩家在游玩过程中体验到一种前所未有的成就感。



## 《Puyo Pop》汉化版



《Puyo Pop》是一款由史克威尔（Square）开发的休闲游戏，于1995年在日本发行。这款游戏是Puyo系列的开山之作，也是该系列中最受欢迎的作品之一。游戏的背景设定在一个名为“Puyo Land”的幻想世界，玩家将扮演一名年轻的冒险者，与他的伙伴们一起探索这个神秘的世界，寻找失踪的公主，并揭开隐藏在背后的阴谋。

这款游戏以其精美的画面、动听的音乐和引人入胜的剧情而闻名。游戏中的战斗系统采用了经典的回合制，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战术。游戏的剧情充满了戏剧性和冒险精神，让玩家在游玩过程中体验到一种前所未有的成就感。

## 《英灵殿骑士Valhalla Knights》汉化测试补丁

《英灵殿骑士Valhalla Knights》是一款由史克威尔（Square）开发的动作角色扮演游戏，于1995年在日本发行。这款游戏是Valhalla系列的开山之作，也是该系列中最受欢迎的作品之一。游戏的背景设定在一个名为“Valhalla”的幻想世界，玩家将扮演一名年轻的冒险者，与他的伙伴们一起探索这个神秘的世界，寻找失踪的公主，并揭开隐藏在背后的阴谋。

这款游戏以其精美的画面、动听的音乐和引人入胜的剧情而闻名。游戏中的战斗系统采用了经典的回合制，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战术。游戏的剧情充满了戏剧性和冒险精神，让玩家在游玩过程中体验到一种前所未有的成就感。



## 《梦游足球9 无处不在》简体中文版

《梦游足球9 无处不在》是一款由史克威尔（Square）开发的足球游戏，于1995年在日本发行。这款游戏是梦游足球系列的开山之作，也是该系列中最受欢迎的作品之一。游戏的背景设定在一个名为“梦游足球”的幻想世界，玩家将扮演一名年轻的足球运动员，与他的伙伴们一起探索这个神秘的世界，寻找失踪的公主，并揭开隐藏在背后的阴谋。

这款游戏以其精美的画面、动听的音乐和引人入胜的剧情而闻名。游戏中的战斗系统采用了经典的回合制，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战术。游戏的剧情充满了戏剧性和冒险精神，让玩家在游玩过程中体验到一种前所未有的成就感。



# 日本掌机软硬件周间销量榜

统计时间 2006 年 0 月 2 日 ~ 2006 年 10 月 8 日

软件部分

1	<b>口袋妖怪 钻石・珍珠</b> ポケモンスタディヤモント・パール 周间销量 <b>43万3793</b> 套 累计销量 <b>202万153</b> 套 NDS Nintendo RPG 2006 年 9 月 28 日发售 4999 日元	
2	<b>高达 沙场混战</b> ガンダム バトルロワイヤル FSP NBGI ACT 2006 年 10 月 5 日发售 4999 日元	周间销量 <b>5万3369</b> 套 累计销量 <b>5万3369</b> 套
3	<b>财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 DS</b> 財団法人日本漢字能力検定協会公認 漢検 DS NDS Rinsen Company ETC 2006 年 8 月 25 日发售 3999 日元	周间销量 <b>5万968</b> 套 累计销量 <b>11万8121</b> 套
4	<b>新超级马里奥兄弟</b> スーパーマリオブラザーズ NDS Nintendo ACT 2006 年 6 月 26 日发售 4999 日元	周间销量 <b>3万7678</b> 套 累计销量 <b>318万8394</b> 套
5	<b>最终幻想III</b> ファイナルファンタジーIII NDS Square-Enix RPG 2006 年 8 月 24 日发售 5999 日元	周间销量 <b>2万6525</b> 套 累计销量 <b>79万8450</b> 套
6	<b>东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼 DS</b> 東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修「进一步成人脑力锻炼」DS NDS Nintendo ETC 2006 年 10 月 20 日发售 2999 日元	周间销量 <b>2万6506</b> 套 累计销量 <b>329万3226</b> 套
7	<b>欢迎来到动物之森</b> ようこそどうぶつの森 NDS Nintendo AVG 2006 年 11 月 23 日发售 4999 日元	周间销量 <b>1万8130</b> 套 累计销量 <b>325万7167</b> 套
8	<b>会说话的 DS 菜谱</b> しゃべる! DS お料理ナビ 任天堂 NDS Nintendo ETC 2006 年 7 月 20 日发售 3999 日元	周间销量 <b>1万2672</b> 套 累计销量 <b>53万5940</b> 套
9	<b>新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园</b> しんせい! ティーグルの薔薇色ルピィランド NDS Nintendo RPG 2006 年 8 月 2 日发售 4999 日元	周间销量 <b>1万2203</b> 套 累计销量 <b>14万88738</b> 套
10	<b>宠物蛋的小店 请多关照</b> ペットたまごの店 どうぞよろしく NDS NBGI ETC 2006 年 7 月 27 日发售 4999 日元	周间销量 <b>1万846</b> 套 累计销量 <b>52万9973</b> 套

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	12万6445台	507万4726台	507万4726台
PSP	2万2002台	148万8048台	405万3853台
GBASP	1396台	25万1511台	588万8442台
GBM	1292台	13万8059台	53万2904台
NDS	894台	132万4496台	642万6777台

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
游戏	12万6445套	507万4726套	507万4726套
攻略	2万2002套	148万8048套	405万3853套
周边	1396套	25万1511套	588万8442套
其他	1292套	13万8059套	53万2904套
合计	894套	132万4496套	642万6777套





# ROCKEGAMES.COM 掌机黄金眼

《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。

ROCKEGAMES.COM



《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。

《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。

《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。



《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。

《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。

《东方四重奏 解放》游戏类型不再是前作的FPS，玩家们常去《东方》的《天地之门2 无双传》的制作水准相比前作有了进一步提升，推出的中文版游戏与玩家不少，不少玩家对公司的制作水准表示赞赏。《东方四重奏 解放》游戏目前已在各大游戏平台都有发售，玩家们可以一试。

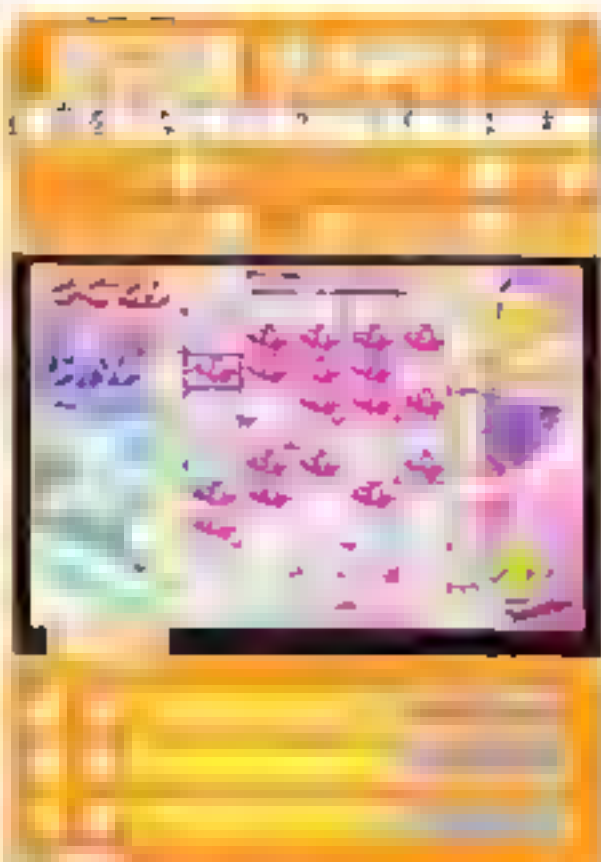




**图1** 该系列在国内的名声不言而喻，而本作给人的第一印象也似一般。成以的多边形画面为人诟病，好在随着游戏的进行，更多的元素开始慢慢表现出来。作为游戏核心的战斗部分，具手感出人意料的表现。在进行紧张刺激的对战之前，玩家需要根据地图特点、敌人特性对自己的机器人进行各属性的调整，提高了游戏整体的策略性和参与感。

**图2** 非常丰富的零件和LUKY机体是游戏的重点，战斗中是充满魅力，使用不同的零件会导致战斗策略发生根本变化，可研究的技巧很多。游戏在进程上显得过于拖沓，尤其是每大都必须重复吃饭、睡觉、上学这一步骤，虽然贴近生活但令玩家烦闷。利用WIFI上网对战无疑大大增加了游戏的魅力，对战时基本没有卡顿现象，这一点令人满意。

**图3** 在掌机、家用机上都非常活跃的该系列的NDS最新作，系列一贯的射击+极端的组装及改造乐趣在本作中仍然得以保留。而NDS的3D画面下，机器人之间的对战更被表现得淋漓尽致。游戏的情色一如既往地不过不失，新增的欣赏机器人的模式还算有趣。除了大场面的激烈战斗，能够用WIFI上网对战也是本作的一大亮点所在。



**图4** 虽然本作在画面和音效方面都算不上出彩，但实际入手后发现游戏并没有想象中无聊。本作中的音乐实在有些让人失望，有悖于水口一贯的高音乐水准风格。至于操作上，将线条连成多边形以消除的游戏方法本身是不错的，可是在实际操作中却有些别扭，不过一旦熟悉这款游戏后，线条连消时的快感还是不错的。游戏画面采用了卡通式风格，给人感觉还不错。

**图5** 表面看只是一款中规中矩的Puzzle游戏，可实际玩过后才发现经水口大师包装的作品果然与众不同。NDS版的音乐风格也是轻松愉快，让人一听就会喜欢上这款游戏。另外本作将音乐作为一大卖点融入到GUNPEY游戏中来，让玩家在游戏中也能感受到音乐的魅力。本作在画面和音效方面都算不上出彩，但实际入手后发现游戏并没有想象中无聊。本作中的音乐实在有些让人失望，有悖于水口一贯的高音乐水准风格。至于操作上，将线条连成多边形以消除的游戏方法本身是不错的，可是在实际操作中却有些别扭，不过一旦熟悉这款游戏后，线条连消时的快感还是不错的。游戏画面采用了卡通式风格，给人感觉还不错。

**图6** 本作在画面和音效方面都算不上出彩，但实际入手后发现游戏并没有想象中无聊。本作中的音乐实在有些让人失望，有悖于水口一贯的高音乐水准风格。至于操作上，将线条连成多边形以消除的游戏方法本身是不错的，可是在实际操作中却有些别扭，不过一旦熟悉这款游戏后，线条连消时的快感还是不错的。游戏画面采用了卡通式风格，给人感觉还不错。



**图7** 时隔多年的移植作品，游戏的画面音乐素质都十分不错。系统上的亮点是职业系统，主角除了能长期成长各种各样的职业外，还能使用其他职业的技能。如何使用合理的职业和技能的搭配来强力敌人战斗，这是游戏充满趣味性的。作为移植作品，游戏的新要素十分多，此外在原作基础上增加了新职业、新关卡还有新BOSS，让游戏变得十分耐玩。

**图8** 经典作品登陆GBA平台，虽然在修正了原作BUG之余又增加了新BUG，但总体来说移植度相当高，比去年的《IV》更有诚意不少。游戏本身所带职业系统已经非常完善，所给的奖励让玩家很大的成就感，乐趣十足。比起SFC版的原作，GBA版还加入了几个新的职业，让职业的成长更加到了更进一步提高。而新增BOSS的加入也让游戏的完成度更高了。

**图9** 本作在画面和音效方面都算不上出彩，但实际入手后发现游戏并没有想象中无聊。本作中的音乐实在有些让人失望，有悖于水口一贯的高音乐水准风格。至于操作上，将线条连成多边形以消除的游戏方法本身是不错的，可是在实际操作中却有些别扭，不过一旦熟悉这款游戏后，线条连消时的快感还是不错的。游戏画面采用了卡通式风格，给人感觉还不错。







特稿

## 金羊毛之旅

## ——掀开微软掌机之谜

传说在距离希腊很远很远的里海岸边，有一个叫做科尔喀斯的地方，那里有一件稀世珍宝——金羊毛。

为了夺取金羊毛，英雄们前仆后继。其中包括埃塞俄比亚的王子杰森。在雅典娜的帮助下，希腊最优秀的船匠阿耳戈斯为杰森一行人造了一艘大船，这艘船用在海水中永远不会腐烂的木料制成，船的名字叫“阿尔戈”，意即“轻快的船”。这是希腊人驶向大海的第一艘大船。

## WILL BE BACK

2003年10月，Xenon开发计划的5名核心人员与比尔·盖茨和微软CEO史蒂夫·鲍尔默接连召开了数场会议，会议的具体内容对外界来说或许将成为一个永远的谜。会议结束后，Xenon首席技术官J Allard宣布：Xenon计划的架构已经确定，Xenon各组件的具体设计工作正式开始进行。

出乎人们的意料，作为Xenon开发计划的总指挥的J Allard却在这个重要时期被大开了。

与比尔·盖茨的一次私人会面后，J Allard开始了为期数月的漫长假期。喜欢滑雪的J Allard来到了加拿大不列颠哥伦比亚省的一个大雪山，临行前，J Allard发给下属的一封电子邮件中引用了施瓦辛格的名言：Will be back。

## WILL BE BACK

代号为“Xenon”的X360开发计划正在进行时，比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默将目光投向了前景广阔的掌上游戏设备市场。2004年5月，索尼公布了PSP计划，刚从加拿大度假归来的J Allard面临着巨大压力。索尼

是微软游戏战略的头号强敌，从X360的硬件设计到软件阵容规划，微软一直以索尼的战略计划为参照。微软虽然本急于进入掌机市场，却也不希望索尼在掌机领域过早地扎根。J Allard归来后，除了负责Xenon的开发工作外，又多了一项任务——指导微软的掌上游戏设备开发。

2004年9月，Xenon硬件开发团队的工作终于结束，微软必须为200多名工程师安排新的任务。很多工程师开始加入到Xenon的成本削减计划，他们将重新设计各个部件，使其生产工艺更加成熟，制造成本更为低廉。不过也有一些工程师需要在下一代主机投入开发之前设计一部新的硬件设备。尘封已久的掌机计划再次启动。比尔·盖茨、史蒂夫·鲍尔默决定重新安排其顶层管理人员的工作计划。

2004年9月20日，微软进行了大规模的机构调整，整合为三大部门。作为核心的Windows部门更名为“平台产品及服务部”，由Kevin Johnson和Jim Allchin共同担任总裁；Jeff Hakes被委任为微软商业部总裁，原首席Xbox执行官Robbie Bach升任为微软娱乐设备部总裁。此次整合将Robbie Bach统领的家庭娱乐部与移动及嵌入式设备



部相结合,智能手机、MSN、音乐服务、网络电视等产品和服务全部成为Robbie Bach的管辖范围。通过这种部门整合,Bach结束了微软内部某些产品部门间的利益冲突,在掌上娱乐设备领域发动全面反击。所谓的“iPod Killer”计划开始启动。

几年来,微软目睹着苹果通过 iPod 迅速复兴,iPod成为一种社会文化现象,每季度销量超过1000万台。而微软在音乐服务领域的所有计划都进展缓慢。它开发了Pocket PC软件让人们可以在掌上电脑方便地播放音乐,它开发了智能手机软件打入手机市场,它将软件授权给“便携媒体播放器”制造商,然而尽管它有着无数的加盟商,所有厂商的市场份额总和都不及苹果公司,厂商们没有足够的广告预算打响品牌,也不像苹果那样对硬件、软件和服务有着高度的整合,苹果的优势就在于其产品相关各部门的完美结合,要设计出一款新产品,便能引领潮流。只有微软宫,一个人,直接对抗苹果,才有希望使其产品成为标准,这一点与Xbox和PS2的对抗并无二致。



▲破“泡露”的用“Origami”玩《光环》的片段。

Windows 移动设备部总裁Bill Mitchell 希望Berkes保留该计划,以备将来技术成熟之时重新启动。

2005年4月,在“Windows硬件工程师会议”上,比尔·盖茨手持昵称为“Haiku”(日语中的“俳句”)的这款便携设备端详许久,结果因其生产难度极大而否决。不过Berkes并没有因此而气馁,他紧接着又设计了一个后续版本——“Origami”(日语中的“折纸”)。

Origami的宣传手段与当时的X360如出一辙,微软充分利用了网民们的猎奇心理,于2005年11月10日开始开放了“origamiproject.com”。2005年2月23日,该网站出现了第一个信息预告,7天后,一段据称来自微软内部的短片开始在网上流传,短片中出现了用“Origami”玩《光环》的片段,令FANS大为兴奋。有人认为这段短片实际上是微软收买“泡露”,而在实际上,事情远没有这么简单。Origami网站的点击量从2.8万次激增了十倍,到12月微软正式在德国CeBIT展公开Origami时,该网站已经有200万次的点击量。人们普遍认为Origami是微软进军手机市场的信号。



可惜Origami与掌上设备的轻薄思想依然相去甚远,这款有着7英寸屏幕的所谓“UMPC”(超便携式PC)根本不可能放到人们的口袋里,对于iPod与PSP,Origami无法造成任何影响。微软需要一部体积小巧的掌上游戏机。在X360的开发中居功至伟的J Allard理所当然地担任了这一重要使命。为了确保“iPod Killer”计划顺利进行,Robbie Bach在指派J Allard进行



▲ iPod如今已成为一种流行时尚。

微软与苹果在掌上设备方面的直接对抗颇有一些时日。Xbox的设计者之一Otto Berkes曾准备开发一部掌上Windows电脑,他不知道、也不在乎这部电脑将被人们用于哪些用途,不过他知道微软将会支持这款产品,他知道人们会在这款产品身上发现无尽的魅力,就像当初的PC一样。于是他设计了几部原型,不过当时的英特尔兼容芯片无法满足掌上设备极低的耗电需求,即使是专门设计低功耗微处理器的全美达公司也无法设计Berkes构想的超轻薄型掌上电脑。因此Berkes的构思只能暂时搁置,与其合作的Horace Luke转而开发智能手机,尽管如此,



▲2006年3月德国CeBIT展上,盖茨向大家介绍UMPC,也就是“Origami”。





▲UMPC 根本不可能放到人们的口袋里

硬件研发的同时，任命娱乐设备部首席财务官Bryan Lee负责该产品的业务拓展，并由J Allard的下属Todd Hammond接管Xbox平台部，让Allard能够专心进行“Project X”的研发。Allard起用了Greg Gersen担任该掌机的项目指导，Gersen在索尼精英产品的管理方面造诣极深，曾经是X3000芯片架构开发的总指挥。在这款掌机的开发中，他将会带领一个核心团队攻克一些最困难的技术挑战，例如设计超低功耗的高性能微处理器。微软还出资聘请了强力外援，让全美达委派30名高级工程师加入到该产品的开发中。这家低功耗芯片制造商同时也在帮组索尼设计低功耗版本的Cell处理器，以应用于未来的掌上设备中，这种低功耗Cell曾一度被怀疑将成为“PSP2”的主处理器。

由Xbox团队一班人马构成的“Project X”计划让长期关注微软的人们想起了早些年传说的“Xboy”，Margaret Johnson是最先提出Xbox开发计划的高层之一，为此这位经常穿着运动鞋上班的微软程序经理被从



▲曾经在网络上流传的“掌机版Xbox”假想图

Windows部门调到了游戏部门，成为“Xbox Next”、X360初期开发代号，计划的主管，专门负责监视索尼的一举一动。2001年，当微软游戏部所有人都在期待着11月Xbox的首发时，Johnson已经在规划Xbox的未来，她的任务是探索新的商业模式，并直接向J Allard汇报。Johnson提出的一个概念叫做“Xbox Everywhere”，即通过软件标准化，将Xbox的平台标准遍及各种娱乐产品，不过要实现该计划，需要微软内部各部门的紧密合作，将WebTV及其UltimateTV数字影像录制机、便携音乐播放器、网络平台等相结合，而在当时，要让这些存在利益冲突的部门紧密合作是十分苦难的。

Johnson将她的“Xbox Everywhere”计划亲切地称为“Xboy”，Xbox主机的设计者之一R、Mical也听到了风声。当时R、Mical与Jean Bruning合作设计了一部叫做“红玉”(Red Jade)的掌上游戏机，由短立信资助。然而到了2002年，短立信在改掌机即将准备上市时搬走了，Mical与Bruning被迫将“红玉”改名为“黑玉”(Black Jade)，并四处寻找新的合作伙伴。Mical曾



▲造型古怪的“红玉”

微软的Reginald总部与Johnson会了几次面，却总是无法摸透Johnson

的意图，有一次Johnson竟然找了个面试官给他出了几道编程的面试题。

Johnson态度的摇摆不定主要来自于高层的压力。Robbie Bach认为微软应该将全部精力放到Xbox身上，在其游戏部羽翼尚未丰满之时不宜节外生枝。此外，微软移动部门的一些高层已经在考虑用其他方式在他们的手机和掌上电脑产品中加入游戏功能，在家用机上尚未储备足够的游戏阵容之前，微软不打算推出掌上游戏机。“黑玉”技术就这样被微软放弃了。这对于微软和Mical都是十分可惜的事，后来Mical在媒体的采访中曾经透露，“黑玉”的构思其实与索尼的PSP非常相似。

2005年11月，随着X360的发售，微软



推出其掌机产品的各方主条件均已成熟，微软已经坐稳家用机市场的第二把交椅，Xbox和X360的软件阵容均极为丰富，微软的机构改革也使其掌机研发更为便利。Xbox和X360是微软最成功的硬件产品，由游戏部门来继续拓展其硬件势力顺理成章。就在人们热议着X360带来的“HD时代”时，曾经风光至极的U Allard突然消失在人们的视野中，此时的他正率领着同样的团队准备为掌上娱乐设备带来一个新的时代。他们将这项计划命名为“阿尔戈”，希望它能像梭梭人爱向大海的第一艘大船那样，为微软取得“七宝”。

## Live Anywhere

走在微软的Redmond总部里，经常可以看到人们的墙上挂着一只的日历。在微软，iPod是最受员工欢迎的电子产品。据微软某高级经理透露，80%的微软员工拥有便携式音乐播放器，其中的80%者选择苹果iPod。也就是说，在拥有2.5万名员工的微软总部园区，共有1.8万名iPod用户。

iPod占领了65%的便携式音乐播放器市场，iTunes占领了网络音乐销售服务70%的市场份额。虽然微软的软件标准遍及各种音乐播放器，连微软员工本身也更喜欢竞争对手的产品，为了改变这种尴尬的局面，微软将其便携娱乐战略的第一步定位为“iPod Killer”。2006年中，“阿尔戈计划”终于掀开神秘面纱，在业内流传已久的Zune被确认为“阿尔戈计划”的产物，这项计划背后是U Allard率领的X360研发团队，不过其第一代产品却是几乎没有游戏功能的音乐播放器，简洁时尚的设计立刻让人想到了iPod。不过与X360一样，Zune的意义绝不仅是硬件本身，将一切娱乐设备整合的“Live Anywhere”才是比尔·盖茨真正的野心，X360和Zune都只是微软全局战略中的一颗棋子。

2006年9月28日，微软宣布内置30GB硬盘的Zune将于11月14日发售，定价为249.99美元，其网络音乐下载费用为每首0.99美元。无论是硬件和音乐下载服务的定价，微软无疑都在参照苹果的模式。Zune的网络下载服务与X360一样都叫“Marketplace”（卖场），虽然微软没有明确提及，但我们完全有理由相信“Zune卖场”将会成为微软数字娱



▲微软的“iPod Killer”——音乐播放器Zune

乐网络化统一大卖场的一部分，其目标是实现以娱乐内容纯数字发行的网络化未来。

2000年6月22日，微软公布了豪气云天的“.NET计划”，试图“统一互联网”，希望所有电子产品都能通过微软的操作系统与网络彼此沟通，实现所有数字化内容的网络发行。这个庞大而超前的计划可以说是微软帝国的终极梦想。然而如此巨大的梦想以微软的规模也难以承载的，“.NET计划”发布的6年后，网络发行曙光初现，而微软的计划却举步维艰。在网络技术方面，Google的崛起让微软陷入空前的危机，在网络音乐服务领域，iTunes比微软早生一年，但在游戏领域，微软已经拔得头筹。Xbox Live是迄今为止家用机上最为成功的网络服务，目前已经有超过60%的X360玩家使用Xbox Live服务，超过一半的Xbox Live用户下载了“Xbox Live卖场”的内容，截至9月中旬，其累计下载次数已达5700万。或许正是因为Xbox Live取得的巨大成功，微软决定以此为突破口。今年5月的E3展上，比尔·盖茨畅谈了Live Anywhere计划，这是附属于游戏世界的“.NET计划”，将X360、手机和Windows Vista相结合，让用户通过其中的任何一个平台都能进入到同一个游戏世界，通过统一的网络服务下载各种娱乐内容。在不久的将来，Zune将会成为该计划的一个新的环节。

Zune是一款系列化产品，第一代产品初期将只提供音乐服务，随后逐步开通电影和电视节目下载，并通过产品的更新换代逐步实现游戏功能。9月13日，苹果发布的第5代iPod终于引入了游戏功能，并通过iTunes以网络付费下载的方式发行游戏。虽然目前



Pod 仍然只能玩迷你游戏，但苹果对掌机市场的兴趣已经暴露，此前苹果成立游戏部并在游戏业内到处挖角的行为也表明了苹果对于游戏市场有着长远的构想。索尼与苹果这两家劲敌都已相继出击，微软的沉默也不可能保持太久。



2003年1月，比尔·盖茨在消费电子展上宣称“一年内可造出掌机版Xbox”。三年后，Zune揭开面纱，却没有人们期待的游戏功能。但对于微软来说，“掌机版Xbox”至少在技术上已经成为可能。2006年6月，盖茨在《华尔街日报》举办的“D4会议”中透露“微软正准备为掌机市场带来更多变化”。

微软的“阿尔戈”号已经启航，船上满载着MSN Music和Xbox研究部队的英雄们。据《西雅图时报》报道，微软为此计划已经投入了数亿美元，到2007年，游戏版的Zune或许就会与人们见面，并带上“Xbox”的旗号，届时掌机市场也将呈现三足鼎立的局面。不过在正式进入掌机市场之前，微软必须做更加充分的准备。PSP在NDS的竞争中明显落于下风，进一步证明了主机性能在掌机领域号召力有限，而按照微软的规划，未来的掌机版Xbox必然会延续打价格战战略，以Playstation的品牌实力为目前无法撼动任天堂的地位，微软的扩张将更为艰难。此外，Xbox游戏阵容的局限性也注定了微软在掌机领域的发展将比PSP更为艰难。Xbox和X360都是以FPS游戏为主力，操作方式的限制使得此类游戏在掌机上难以有大作为。游戏的存储媒体也是微软的一大障碍，以微软的作风采用游戏卡带几乎不可能，而类似UMD的迷你光碟也与Live Anywhere的精神不符，内置大容量硬盘，以网络下载的方式供应游戏可能性最高，但以目前的



▲微软真的会让掌机界进入三足鼎立的时代吗？

无线下载环境和消费者习惯，将下载作为游戏的唯一发行方式并不现实。以上种种原因导致掌机版Xbox迟迟无法露脸。

在希腊神话中，金羊毛是潘多拉宝，但找寻金羊毛的英雄们大多连宝物的影子都没看到就葬身于征途之中，英雄杰森为了找到金羊毛，宁可牺牲而义无反顾地踏上征程。如今，“寻找金羊毛”已经成为一种隐喻，代表了对未知世界的探索与关注。正在打造其“阿尔戈”号舰队的微软希望能够征服掌机这个未知世界，虽然前方充满危机，但微软有足够的耐心和实力。掌机是Live Anywhere计划的必要环节，为了实现其终极梦想，这一步势在必行！









# “街道争霸战”是本作重头戏!

本作拥有一个基本模式和一些迷你游戏,其中最主要的游戏模式就是被称为“街道争霸”的职业挑战模式。另外两个游戏模式分别是“快速游戏模式”和“联机对战模式”。此外,PSP版还将设置一个



“媒体播放中心”,玩家可以在这里欣赏游戏中收录的视频以及音乐,而且随着游戏的完成度提升,还可以开启隐藏的动画和音乐。

## “车队”概念引入

本作在系统上最大的变化就是加入了车队的概念,玩家不再单独作战了。在游戏中,玩家可以组建车队,并且挑选出一名车队教练来辅助你进行比赛。每个队、的能力也是不同的,随着比赛的进行,玩家最终可以招募一名队友。而按车手能力类型又分为三种,分别是打手、拦截手和刺客。若是在比赛中碰到一些麻烦的家伙,你可以招



用“打手”上了来比赛赛车;而“拦截手”则让你的速度有所提升;“刺客”则是最为神秘的队员,他会开车进行破坏性干扰,或者猛地撞在何有车辆前面,建议在紧急情况下使用。随着比赛的进行,队员将获得经验值,能力会逐渐提高。比赛胜多败少,在队员名声中越来

## 自由开放的比赛模式

另外玩家还可以在“自由比赛模式”(Career Free Mode)中进行自由的比赛,这可是真正老练驾驶技术的比赛。游戏中有一个庞大的开放世界,玩家可以在总长为20公里的都市赛道中自由探索,探索途中可以直接前往比赛地点。作为“《极品飞车》系列”在PSP平台上的第一款作品,让我们来期待它的很好表现吧!





# 快感超群的空中缠斗与竞速飞行

与《皇牌空战X》不同，《超音速 空战英雄》将会给喜欢空战的玩家全新体验。下面就让我们来看看这款游戏所包含的独特魅力吧。

PSP

飞行射击 竞速飞行

◆ 平台: PSP ◆ 语言: 中文 ◆ 人数: 1人 ◆ 发售日期: 2007年12月13日 ◆ 游戏类型: 飞行射击 ◆ 游戏容量: 400MB ◆ 游戏分级: 全年龄

## MARSH

MODIFIED AIR COMBAT HEROES

由格战机夺取空域的权利

▲后燃器火焰强度 尾翼旋转这些细微动作在游戏中都可以完美体现

**引擎全开，射出导弹！**  
**在无限广阔的空中舞台点燃超音速空战的火焰！**

空中飞掠的快感！

▲秀丽的自然风景前 两架以压倒性速度飞行的战斗机带给玩家魄力十足的震撼。

本作的亮点就在于操作迅猛的战斗机与敌人们在长空中战斗。空中缠斗部分自不用说，除此以外还有驾驶战斗机竞速飞行、追击全体目标机体，游戏中你将领略到各种空战规则。展现在你眼前的将是一款前所未有的超速度感空战游戏。

### 游戏亮点

体验自己改装原始战斗机体的成就感！

本作中加上各种隐藏机体，将会有外形、特性完全不同的11款原始机体悉数登场。战斗中玩家需要根据不同的关卡目标与条件，来自己选择最为合适的机体进行战斗。战斗胜利后获得的赏金可以用来进行机体性能的升级。使用自己调整的机体披挂上阵感觉是不是更激动呢？

GREASE MONKEY

性能各异的战斗机体

►机体的性能越高，就要求玩家有更高的掌控力，精确的操作技术与高性能机体的完美结合才是成为王牌的必备条件。

◀游戏中有的战斗机以机动性见长，有的则是以攻击力见长，各个机体的特性差异颇大。

挂载部件性能提升



# 咬尾战与竞速战充满整个空域!

游戏战斗主要包括咬尾和竞速两大形式,收集空中钱币,并达成关卡所要求的胜利条件。不论在哪种游戏规则下,与敌人竞争的策略和操作技巧都是最为重要的,胜利条件如何变化这两样都是热战所必需的。

超音速惊险,爽快的感觉!



瞬间的迷惘都会导致机毁人亡!



毫不留情地击落敌人!

▲采用喷射机进入竞速领域进行战斗

◀在竞速中还要发射导弹将敌机击落,当然攻击敌人的同时也要小心敌人的攻击

## 游戏规则一览

Dogfight(空中缠斗)	在各个关卡场景宏大的地图中享受与敌人空中混战的乐趣
Race 竞速赛	在预先设定好的路线中以最快的速度赶超他人达到终点
Fight(战斗赛)	所有机体都装备激光炮,挑战一击致命的极限残酷战斗
Dash(冲刺赛)	在限定时间内收集钱币最多的一方则为胜方
CP Attack(抢点赛)	通过所有Checkpoint所花时间最短的一方为胜方
Tug 抢夺赛	夺取标签的一方迅速将他人抢标的生存战斗
Time(时间赛)	在限定时间内绕赛道完成圈数最多的一方为胜方

锁定对方就是追尾的奥义!



▲以宏大的空间为舞台的咬尾战,无休止的攻防战由此展开



背后狙击才是杀手锏!

▲发现敌人的弱点,瞄准弱点,使出放方的飞行,准确地将其击落



◀消灭前方的敌人来巩固自己的新位置,这是竞速赛最大的诀窍。

巧取竞速和战斗的最佳平衡点

## 丰富的游戏模式

选择“街机模式”快速进入游戏享受它的乐趣,这也正是街机游戏最大的优势所在。另外通过PSP的Adhoc网络,玩家也能随时随地与好友一同享受联机对战的乐趣。另外本作还有“生涯模式”和“竞赛模式”可供玩家选择。每种游戏模式下,又有从“新兵”到“英雄”5种不同难度等级,即使是不擅长动作游戏的玩家也同样能够找到玩这款游戏的自信。



街机基本游戏模式

## 多彩的游戏场景

游戏的战斗舞台庞大,并含有各种丰富的变化,从高楼林立的都市,到视野开阔的海岸,都会在游戏中出现。尤其是被冰雪覆盖、看不到边际的北极苔原地带,给人留下了深刻的印象。战斗中有效利用各个舞台的地形也是获取胜利的一大要点。



◀引擎全开,从这里一口气飞向无尽的远方吧

▶飞行时一定要小心周围的岩壁。



《英雄在民间》主编刘子明，在《是女英雄》再版不到一个月的时间就是绝版了，再版更需时开印更需钱，毛在路旁叹口气说：这书太重要了，这次在打除了蒋介石的家产决定要开给党中的知识分子同乡，那书身部几段在新的人手，相信通晓这些的书籍，大家会相信那书就是党的作品有甚爱一书的了。

[illegible]

**PSP**

## 美女貞節

[illegible][illegible]

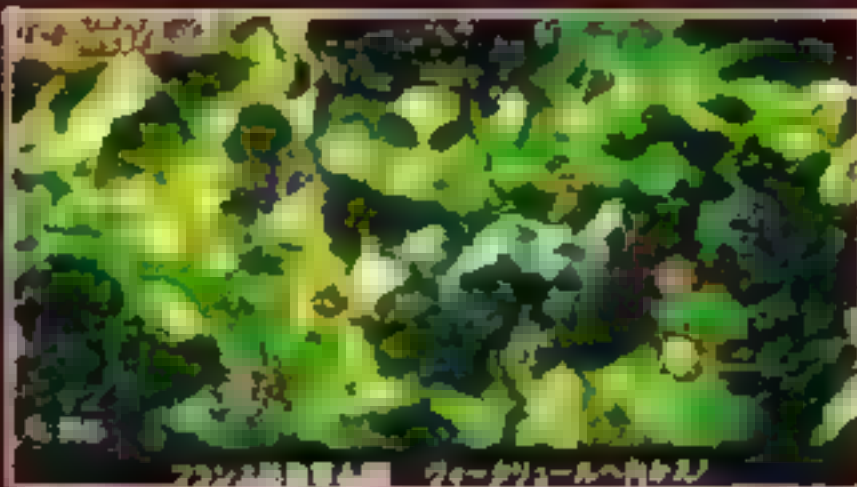
◆J人◆ “ ” ◆480X1 15

◆ 干 1 2 3 4 ◆ 用 名 上 位 者 全 3 部

**相关报道** Vol.46 P4 Vol.48 P24 Vol.49 P48

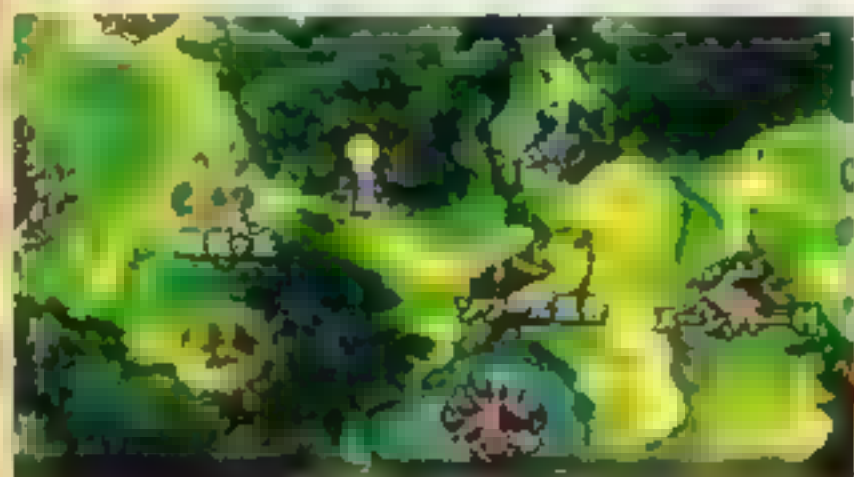
**Abstract**

以著名的百年战争为背景的本作与很多知名SLRPG一样，都是通过在大地图上四处征战来推进游戏的。本作的剧情发生在欧洲大陆之上，地图由很多区域所组成。一开始由于剧情的关系能够前往的区域很少，不过随着流程的推进，能够去的区域将会变得越来越多。



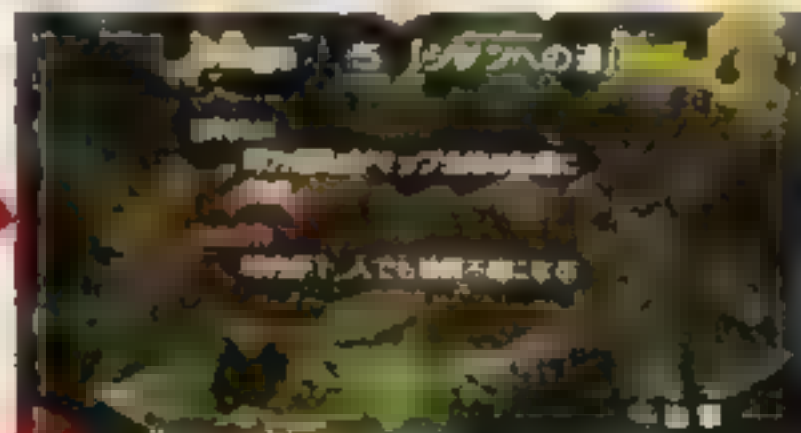
### 选择进军区域

顺着剧情的路线选择下一个目的地。大地图上的各个区域由特定的路线所连接,随着剧情的推进,有时还会出现分支路线。



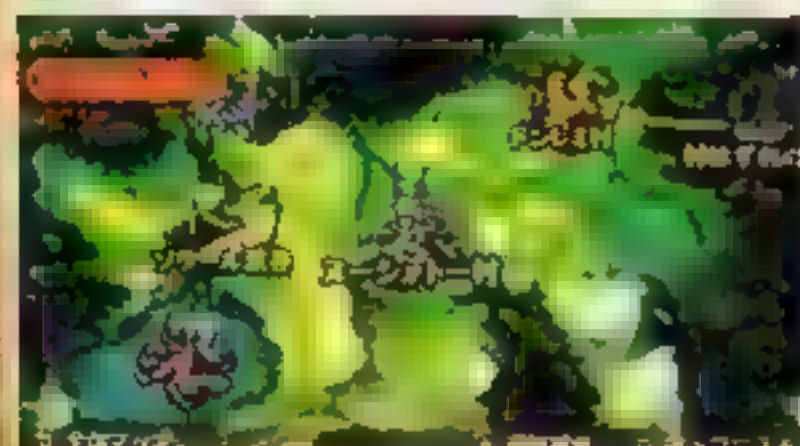
## 发生战斗

选择元素进入的区域后，画面上就会显示进入该区域要进行的战斗的胜利条件和失败条件。战斗的胜利条件并不单纯地限于将敌人全灭，有时也会要求消灭某特定敌人或者将我方移动到特定位置等等。根据胜利条件的不同，玩家在战斗时所采取的策略也将有所变化。



## 自由战斗

如果选择再次进入已经战斗胜利过的区域，就可以进行自由战斗。自由战斗不受剧情的限制，可以多次触发随意挑战，玩家可以尽情通过自由战斗来提升队伍的等级、获取充足的金钱和丰富的道具。





## 新登场的两位敌方角色

以前的报道中曾经提到过本作中贞德的敌人主要是英军和突然出现的魔物。前几次“前线”中已经为大家介绍了游戏中的魔物们。这次则为大家介绍一下英军阵营的两位角色。而他们也正是游戏中领导英军向法国展开侵略的指使者。



率领魔物侵略法国的英国国王，年仅6岁。行为举止比较怪异，拥有着类似于超能力的奇妙力量，是一个有些妖气的孩子。



▲亨利六世变成现在的模样难道和身边的贝德福公爵有关？



◀亨利六世不仅长相古怪，行为举止也非常怪异。

取代亨利六世掌握着英国实权的人表面上是为了整个国家和亨利而执掌朝政，但背地里却在酝酿着一场恐怖的阴谋。



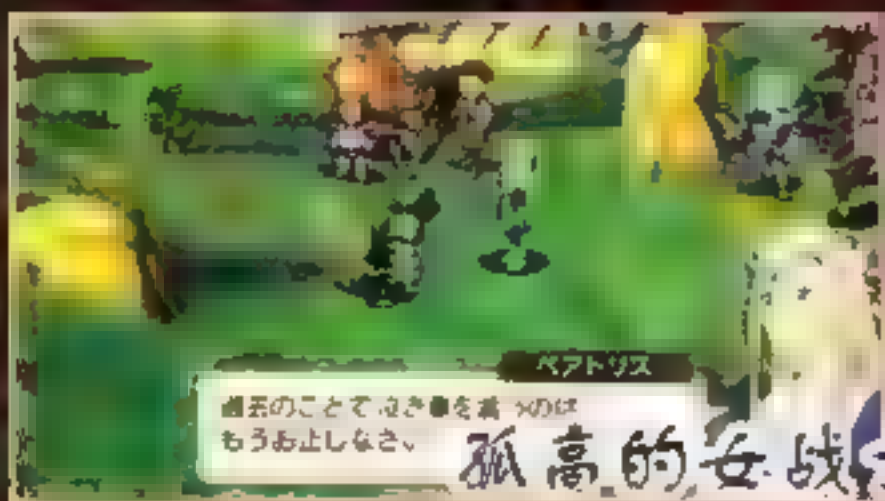
幕后野心家

贝德福公爵

## 贞德的新同伴

本作中不仅有多位出自史实的人物，而且还有很多完全原创的角色登场。甚至有些角色是以非人类的姿态出现的。这次为大家介绍的这位与贞德并肩作战的精灵族女子贝亚特莉斯就是这样一位人物。贝亚特莉斯拥有着御姐的外表和温柔的性格，在战斗中以弓箭作为武器。

贝亚特莉斯 武器：弓



ベアトリクス  
過去のことではさき事を言えぬのは  
もうお止みなさい。

孤高的女战士



▲贝亚特莉斯擅长远距离攻击，如果加以合理利用，说不定就可以无伤消灭敌人。





PSP

中文名称

节奏天国

- ◆ 平台: PSP ◆ 发售日期: 2005年12月15日 ◆ 12岁
- ◆ 1人 ◆ 支持最多人数: 4人 ◆ 360日元
- ◆ 对应平台: 中文 ◆ 推荐玩家年龄: 全年龄



## MUG的元祖

作为PSP平台音乐游戏的开路者,《啪嗒啪嗒》刚一登场就以色彩十足的玩法和“多罗式”的画风而获得大量FANS。玩家在画面提示的帮助下,跟随音乐的节拍按下



对应的按键,画面上的角色也会做出丰富而有趣的动作,从而推动剧情的进行。

从实际内容看,游戏做出的变化并不多,最明显的只是将画面做成了1:1,我们基本可以玩到那个原汁原味的经典。

## 追加曲目下载



由于平台的改变,一些贴合硬件性能做出的变化也是有的。对于玩家而言,最为有用的功能莫过于以用户为中心的网络功能下载新的曲目。游戏一共有5

大关卡,厂商预定在游戏发售后,将陆续给每个关卡追加一首曲目并提供玩家下载,总计5首新曲。



## 无线通信对战

运用PSP的无线通信功能,本作可以实现最多4人的对战。参与游戏的玩家可以自行调整自己在游戏中的操作顺序,不过本作的游戏分享功能只能共享体验版,也就是游戏的第一关。要想领略本作的全部乐趣,参与联机的玩家还是要每人准备一张UMD才行。







PSP

怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

- ◆ 4D+11 ◆ A ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5
- ◆ 4人 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5
- ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5 ◆ 1.5

相关报道 Vol45 P8 / Vol49 P41

与各种巨大的怪物正面对峙，在九死一生中，将怪物完全击杀，这正是“《怪物猎人》系列”最具魅力的部分，而作为新作的《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称《MHP2》），游戏中

会出现哪些新怪物，这是大家关注的重点，这次的新情报就为大家带来两开一部分信息。

## 飞龙袭来——登场怪物大公开

巨大的人龙曾经是《MH》象征性的怪物，在新作中它显然已经排不上号了，不过它在新作中总算还有一席之地，这也就是说想高枕无忧，前作中的人龙怪物在新作中并不会消失，它们会继续活跃，而且会给玩家制造更大的麻烦。以下要为大家介绍的是一些游戏中新登场的高等级怪物，包括新种的甲壳种怪物和龙种怪物，想必大家一定会很感兴趣。玩过FC版《MH》的玩家可能已经很熟悉了，因为这些怪物都是来自于《MH》。

### 会放屁的狒狒



#### 【牙兽种】桃毛兽王

长有粉红色皮毛，形似狒狒的动物，食欲旺盛，喜欢吃蘑菇，头上那撮毛是极珍贵的素材。当桃毛兽遇到敌人时，会使用“放屁”这一极为猥亵的招式。如果猎人被臭气熏到，像回复药等一些道具便不能使用了，那样可就相当麻烦了。



▲面对桃毛兽王可千万不要被它的臭屁给熏到了



▲被巨大的野猪王顶一下肯定会伤得不轻

作为超越野猪的首领，野猪王的体型要大得多，攻击力当然也高得多，长长的獠牙是其最大的武器，它常常会顶着獠牙向猎人冲来，一下子便可将猎人顶出几米开外，不过只要找准了它的冲刺路线，要避开也不是很困难的。

### 以巨大獠牙作武器



#### 【牙兽种】野猪王



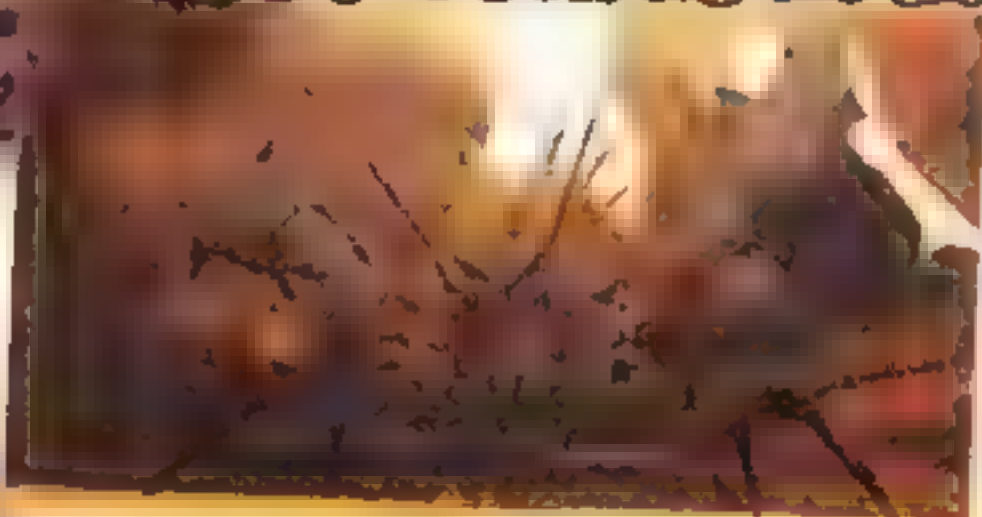
【甲壳种】

## 大盾蟹



在沙漠中栖息的巨大寄居蟹 常常将其他怪物的尸骨作为身体一部分 比如它会背负着一角龙的头骨行动,并以此作为武器 当它潜入沙中后,也会像一角龙那样顶着尖角冲出地面进行奇袭,给猎人造成巨大伤害

## 挥舞双钳的巨蟹



▲当正面面对大盾蟹时 一定要小心它那两个巨大的钳子

## 拥有压倒性力量的雌雄古龙

【古龙种】

## 炎王龙



全身血红的炎王龙属于古龙种,而古龙种是个充满了谜团的种族,有着与其他怪物完全不同的生态特征。炎王龙全身被火焰包围,猎人一旦靠近便会受到伤害,而且,炎王龙还会在身体周围施放会爆炸的鳞粉,令人防不胜防



▲炎王龙还会吐出强力的火柱 并且呈扇形发射 需要千万小心。



▲炎妃龙的跑步冲撞带有更强的追尾效果 要避开会更困难

与炎王龙属于同种族的古龙种,为雌性,全身覆盖着青色的鳞片,无论身体形态还是攻击方式都与炎王龙类似,不过相对于炎王龙的地面扇形火柱,炎妃龙会在空中发射扇形火柱,这无疑令其更具威胁性 加上它行动迅速 要打败它可是非常艰难的

【古龙种】

## 炎妃龙





# 全新的怪物登场

在前作《MHP》的科科特村附近，生活着一种蓝速龙的亚种白速龙。而在本作波凯村附近的雪山中，出现了白速龙的头目——白速龙王。这是在《MHP2》中全新登场的怪物。白速龙王的体型比普通白速龙更大，头上也非常醒目地长有绿色的冠。通常情况下，它会带领一群白速龙出现，对猎人进行围攻。除了撕咬、跳跃踩踏等普通攻击方式外，它还会吐出冰冷的液体，如果被这口水沾上的话，猎人瞬间就会被冻成雪球，行动严重不便（吓，好可怕的口水！）

【鸟龙种】

白速龙王

带领白速龙的头目

吐口水攻击！



▲被其口水打中的猎人，瞬间冻成了一个雪球。不知道本作会不会加入解除雪球状态的道具？



▲白速龙王通常会带领一群白速龙出现，其间还会呼叫更多增援。

▲同其他速龙王一样，白速龙王的跳跃力也是非常惊人的，在很远处都可跳过来对猎人攻击。

# 逆袭的黑狼鸟

在《MHP》中就有过登场的黑狼鸟一定给玩家留下深刻印象，全身包裹着坚硬的紫黑鳞片，带有剧毒的尾巴，连续吐火球的攻击以及会让人陷入行动不能状态的声波，让每一个猎人都头痛不已。在本作，这只狂暴的怪鸟还会增加新的攻击方式吗？

【鸟龙种】

黑狼鸟



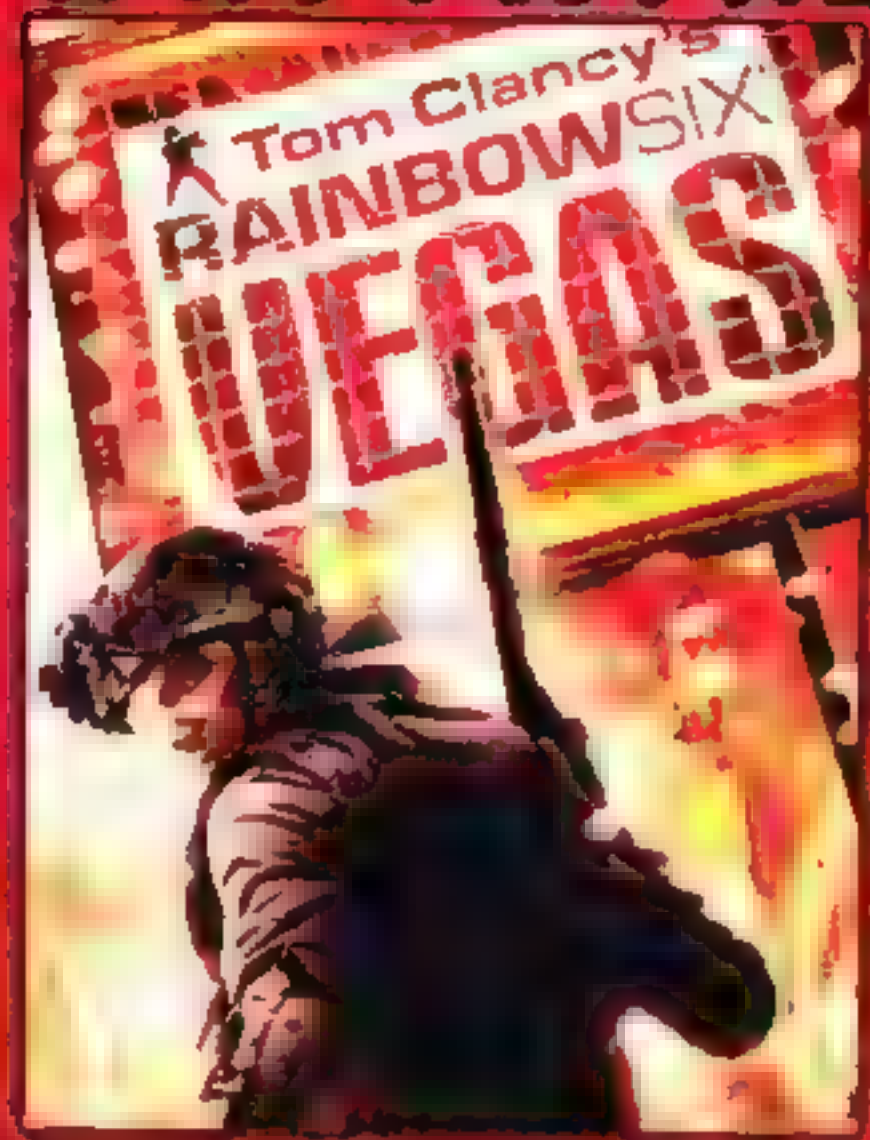
▲黑狼鸟拥有丰富的攻击方式，实在是个难缠的怪物。



狂暴好战的怪鸟



打响了掌机平台上反恐游戏的第一枪!



## 大战赌城拉斯维加斯!

在早些时候,《维加斯》就已经计划同时登陆索尼PS2、和微软XBOX两大世代主机,而此次游戏公司在不久的PS2版《维加斯》与次世代主机版有所不同的是,PS2版将目前许多独有的全新内容和游戏角色,玩家将率领手下的反恐小队阻止恐怖分子的阴谋,从恐怖分子手中拯救美国第一赌城拉斯维加斯。

## PSP版新增要素

## 新团队、新场景

游戏中拥有一打成员，其中是Logan Keeler，其形象与《终结者2》中的施瓦辛格有几分相似。另外两位搭档分别是擅长重型武器的Michael Waters和擅长狙击和电脑技术的Jung Park。PSP版将在家用机版的基础上增加两个新类型任务。



**THE UNIVERSITY OF CHICAGO**

**CHICAGO, ILLINOIS**

**60637-0800**

**TEL: 773/936-3333**

**FAX: 773/936-3333**

**WWW.CHICAGO.EDU**

**CHICAGO, ILLINOIS**

**60637-0800**

**TEL: 773/936-3333**

**FAX: 773/936-3333**

**WWW.CHICAGO.EDU**

文

**PSP**



1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1033-1038.

◆ 上 月 ◆

◆ 美 國 正 ◆ 中 央 電 信 局 ◆ 錄 入 最

◆ 一 下 列 各 主 ◆ 題 之 電 報 七 十 五 封

## 其他游戏要素

### 市民保护任务

在单机模式的这个关卡里，玩家将同时扮演游击队长和游击手的战斗角色，从恐怖分子的枪下保护无辜平民。

### 侦察、计划、突袭

利用微型摄像机等高科技装备对恐怖分子的情况进行战术侦察，并将有关资料进行有针对性的战术部署，最后再行出其不意的突袭作战。

## 寻找媒体

在激烈的战斗中，可随时切换至第三人称视角，寻找掩体进行躲避，同时观察敌情并考虑下一步的行动。



## 专门为PSP设计的操作系统

PSP版的游戏操作采用了“游戏家用机版”所不同的设计,充分发挥PSP的特“机”能。

## 猎杀恐怖分子模式

该模式下只有一个目标，就是尽可能地瓦解恐怖分子。

## 多人联机模式

最多可与5名好友通过无线通信联机进行对战或组队游戏。

该模式中可使用  
6个“《彩虹六号》  
系列”的经典地  
图。





# CANNON FODDER



## 炮灰总动员！ 大兵勇敢向前冲！

《CANNON FODDER》是一款由日本光荣特库摩开发的第三人称射击游戏，支持4人合作。玩家将扮演一名炮灰兵，在战场上与敌人战斗。游戏画面采用卡通风格，操作简单易懂，适合休闲玩家。游戏中有丰富的武器和道具，玩家可以通过合作完成任务。游戏的背景音乐动感十足，增加了战斗的紧张感。

团队协作是本作的主旨，玩家将要组成一个4人战斗小组，拥有的兵种包括侦察兵、狙击手、特种兵、机枪兵、救护兵，这4名大兵各具各种绝技的，玩家需要巧妙利用四个人各自拥有的特殊能力来配合一个又一个难关，操纵他们秘密深入敌后然后为了敌人要上部队以作战。游戏的任务目标很明确，要尽可能消灭敌人的作战单位，合理使用诸如机枪、火箭筒等武器来歼灭敌人，游戏有着爆炸刺激、热闹非凡。



▲大头兵潜入作战开始！

▲被敌人岗哨发现了，只能硬着头皮上了。

游戏中既有利用士兵慢慢突进歼敌的场景，也有驾驶重型武器扫荡敌人阵地的激烈战斗。游戏视点采用了俯瞰视角，玩家所控制的大兵在战场上的一举一动都能清楚看到，想要下达什么指令也是非常方便的。另外，本作还支持PSP的通信对战功能来最多让4名玩家进行“死亡竞赛”或“合力作战”的任务，大大提高了游戏乐趣。



▲轰隆隆！驾驶着重型坦克一路向前冲吧！





“《星之卡比》系列”的最大魅力就是那种变奏繁多的变身。本作中不但增加了诸多新变身。变身系统也被大大改进了。下面就为大家详细介绍一下

NDS 星之卡比 多罗奇团前来拜访  
星之卡比 参上! 帕乐王国

Vol.49/P.104

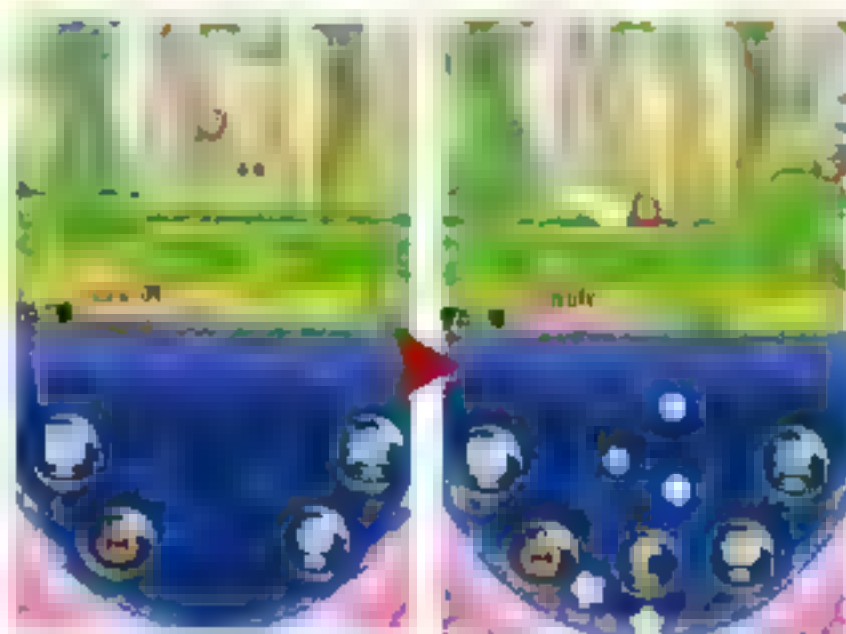
## 托盘的秘密

游戏时上屏显示的是游戏的实际画面，而下屏则被称为托盘，能够容纳9个气泡。被气泡包围的物品除了关卡中获得的物品外，还可以是各种能力。不管是哪种东西，对主角的攻关都有很大的益处，如何灵活应用可是玩家要考虑的了。

►发现被气泡包围的能力了。取得后下屏便会多出此能力

## 能力的组合

在本作中，取得的能力能够进行融合，而融合的方式也十分简单，点击下屏的能力然后，将两个能力放到一起便可。两个能力融合后会遵照一定的规则而转变成为其他能力，这是强力能力的主要获得途径。需要注意的是，能力礼物是不能进行融合的。



▲将两个能力放到一起后就能够进行融合了



▲通过融合后获得的能力 爆炸弹扔到的敌人会变成冰块



▲本来攻击就十分凌厉的剑击这次带上了火属性 除了攻击敌人外还能烧坏挡路的杂草和绳索



新能力 气泡

能将拥有能力的敌人直接变成能力气泡 获得后收入托盘。

穿上披风后发动高跳来撞敌人。



高跳



忍者

动作灵活，能够发射飞镖来攻击敌人。

能敲下关卡中的木桩 同时配合按键组合能使出各种攻击。



剑

能发动斩击将敌人击倒。



# 口袋怪兽

## ドラゴンクエスト DS SUPER MARIO

文 胧月

NDS

ドラゴンクエスト  
とスーパーマリオDS

关键词1：富豪街；关键词2：马里奥  
“《富豪街》系列”转战多个平台，终于又回到任氏的怀抱。史莱姆和马里奥联袂出演，在富豪街的金光大道再次铺开，你是站在金字塔顶的王者吗？

### 勇者斗恶龙 & 马里奥

如果说《勇者斗恶龙》和《最终幻想》因为是门当户对的日系两大RPG而结合在一起，那么史莱姆和马里奥这两个形象则同样是各自游戏领域中的伟大里程碑，憨态可掬的他们即将在NDS平台上演一场轻松搞笑的发家奋斗史。细心的朋友可能已经发现了，标题中的“DS”不仅仅代表了游戏所处的平台，同时也恰恰是由“Dragon Quest”和“Super Mario”两个词组的首字母组合而成的。



### 德“财”兼备

开开心心游戏，勤勤恳恳赚钱。《富豪街》的系统虽然不像《卡片召唤师》那么复杂，但购地赚钱的乐趣不遑多让。参加游戏的角色轮流投掷骰子并在棋盘上移动，在停住的格子上可以购买自己的领地，当其他玩家通过时即可收取“过路费”，总资产最先达到目标规定数额的那名角色即可获胜。



► 由于角色的移动步数由骰子决定，所以运气也是游戏的一大要素。



▲ 当别人走到自己的领地时，就能向他收取金钱了。

◀ 堂堂正正地打败竞争对手，享受胜利的喜悦。





## 人气角色的梦之组合



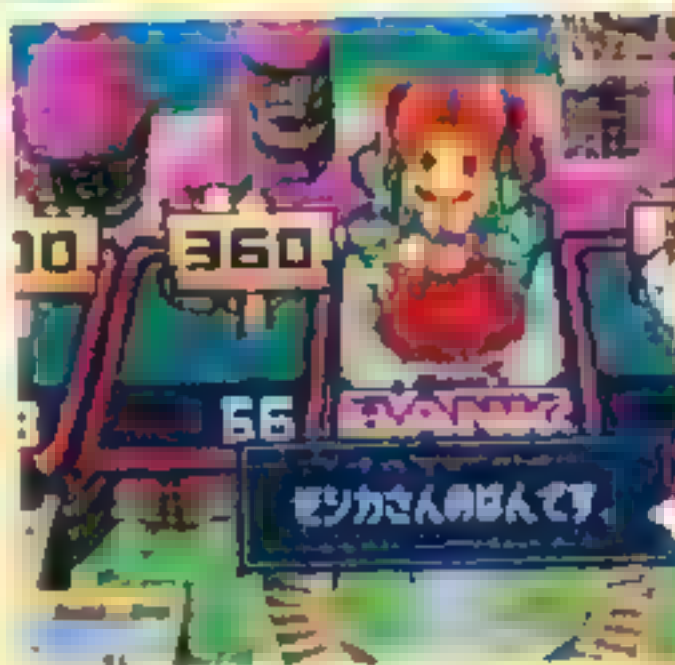
### 史莱姆



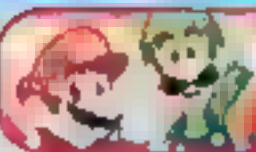
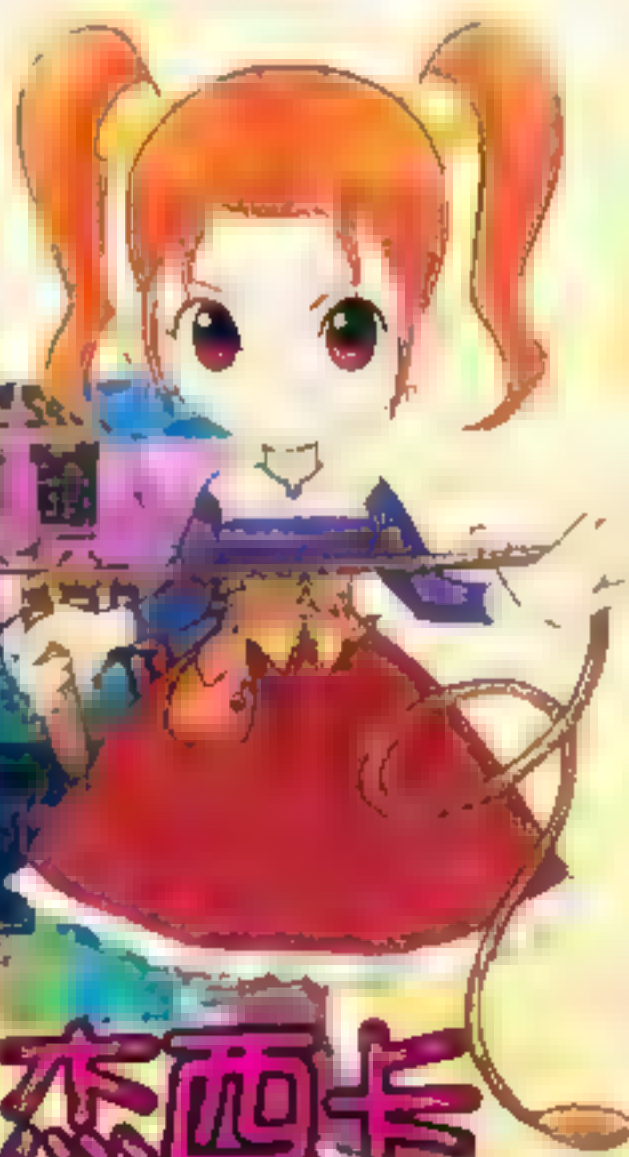
### “D”阵营

“《DQ》系列”的标志与吉祥物，每代《DQ》都少不了它们果冻一样胖胖的身子。尽管史莱姆一族人丁兴旺，不过目前确认在本作中登场的只有等级最低的普通史莱姆，看上去一副好欺负的样子，作为竞争对手的话，应该很好对付吧。

八代中最早加入我方的女性角色，本人是一名不输给男人的坚强女性。原作中的她尽管大小姐脾气十足，但魅力的个性和骄傲的身材使她在年轻人群中有着不菲的人气。在《皇家骑士团》里，她能够熟练地使用各种魔法，或许就凭借这项能力成为最终的大赢家。



### 杰西卡



## 其他登场角色



除了以上介绍的四名正角外，我们从官方的游戏截图中还能看到其他登场角色。尽管不是很清晰，但依然可以分辨出他们各自的身分，看看有没有你喜欢的吧。



### 碧奇



### 德西姆公爵



### Moon Bruck 的王妃



### 龙王



## “S”阵营

妇孺皆知的超级明星，性格开朗，弹跳力卓越，并且无时无刻都肩负着拯救万年被绑架的碧奇公主的重任。胖墩墩的水管大叔在游戏中就是收集金币的好手，这次来到物欲横流的富豪街想必也是得心应手了。



## 马里奥

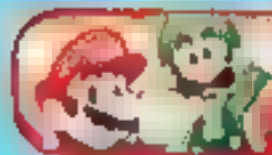


出处：《马里奥》系列

尽管身壮如门，身怀绝技，可是在兄长一平度的光环下充当着万年老二的悲情角色，好在路易同志性格内敛，有利乃兄弟皆奇利的道理表露无遗。这次棋盘上的较量是不是路易向世人展示了自己的好机会呢。



## 路易



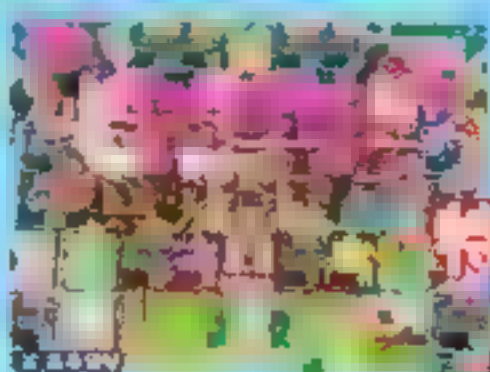
## 绚丽的舞台



和前作一样，游戏中的地图也都采用《DQ》和《Mario》里的经典地形为素材制作而成。这些像主题公园一样有趣的关卡各具特色，光是在里面移动就乐趣十足了。



▲出自《DQ V》里的经典迷宫，画面斑斓，炸弹者会对玩家起到干扰作用。



▶ ▲受到诅咒的城堡，来源于《DQ VII》，如果玩家顺利完成目标资产，就有可能解开城堡的诅咒。



▲围绕巨大神像的地图，该神像很可能就是在《DQ IV》中出现的。



# 搭载Wi-Fi对战系统的全新《游戏王GX》参上!

你也一定能听到精灵的声音……



**NDS** 遊戯王GX 精神召唤者

《游戏王GX》刚刚才在PSP主机上上映了一出精彩的校园英雄秀，系列登陆NDS的新作也开始浮出水面。官方网站、媒体报道，有关这款《游戏王对战怪兽GX 精灵召唤者》消息越来越多，下面就让我们一起来看看本作所包含的最新要素吧!

## 《游戏王GX》的故事依旧在延续……

本作中玩家将依旧作为一己决斗学院的新生，一边进行卡片对决，一边度过快乐的校园生活，用自己热切的灵魂来召唤最强的怪兽吧!

### 主角们以及NPC 单人游戏可快乐展示!

本作中玩家生活在决斗学园，自然就要与《游戏王GX》故事中的各位主角们切磋一番。各位主角会使用自己最擅长的卡包，召唤自己最强的怪兽与玩家进行激烈的对决。游城十代的E·HERO系列卡牌以及丸藤亮的サイバードラゴン等《GX》中的经典卡片在本作中均有登场。

► 召唤最强怪兽来打败对手吧!



### 剧情模式剧情进行攻略

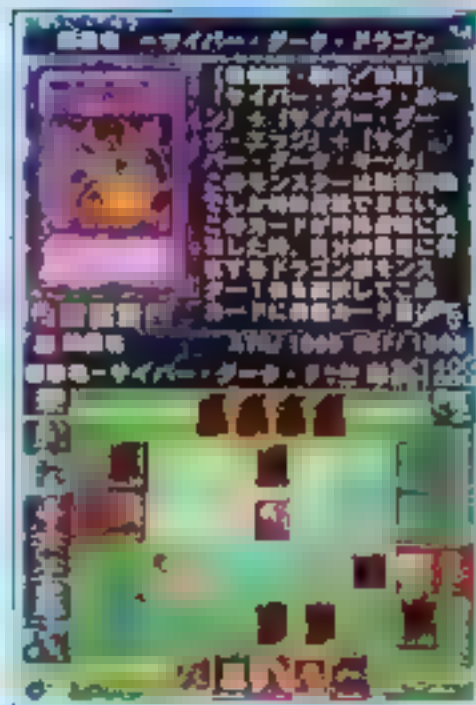
剧情模式下，玩家需要通过触控笔在下屏进行移动，同时还可以开启游戏菜单及进行卡包设定。上屏则用来演绎在地图不同地方发生的剧情及对话，充分继承了NDS 前作优秀的操作系统。



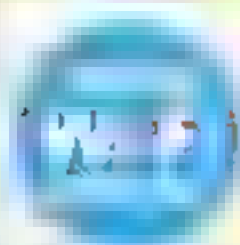


## 上屏大魄力怪兽召唤画面

游戏战斗过程的描绘也充分发挥了NDS机能,下屏用来进行触摸卡片操作,上屏则用来显示当前卡片的详细信息。首款登陆NDS平台的《游戏王 噩梦吟游者》凭借3D化的战斗演出吸引了不少玩家的眼球,本作在召唤过程中,游戏上屏会显示更大魄力的3D怪兽召唤画面!



## 通过Wi-Fi网络,与全世界的决斗者们来进行对决



国内浩方网络对战平台很早就加入了对PC版《游戏王》的支持,足可见这款游戏联机对战魅力之大。在NDS上登陆的“《游戏王》系列”首作——《噩梦吟游者》,因为诞生在NDS初期,自然没能加入Wi-Fi网络联机功能,新作中加入这一优秀功能自然成为所有《游戏王》粉丝的心声。厂商这次不但满足了各位玩家的愿望,而且本作各地区各语言的不同版本间也能进行联机,服务器还会记录你的对决成绩,从而评定玩家等级,真正实现了跨地域全球玩家共同游戏的目标。

▶通过Wi-Fi网络与高手们切磋将

【试玩】



▲新加入8号卡片究竟能力如何呢?

## 采用OCG规则,收录最新卡片

本作的卡牌对决依旧采用OCG规则,并收录了最新卡片サイバーダークインパクト,游戏共收录了超过1400张的精选卡片。



▲每张卡片都隐藏着神秘的能力



可对方场地上一只风属性怪兽增加500攻击力并且只要有风属性在就不能被当成攻击对象!



可以用战斗中被破坏的对手怪兽作为自己的卡片进行特殊召唤



虽然攻击力和防御力都只有100但在破坏时会对敌方LP造成巨大伤害!

本作依旧会随游戏附赠游戏王OCG卡片三张,除此以外,本作还能与NDS的前作《游戏王 噩梦吟游者》进行联动!面对“《游戏王》系列”再度进化,你是否已经心动了呢?





NDS

三国志大戦DS

三国志大戦DS

Vol.47 P4

# 三国志大戦

以超人无新机于身游戏《三国志大戦2》为蓝本进行移植的《三国志大戦DS》将于明年1月25日与大家见面。NDS版的操作和街机版有着很大的区别，我们这次将针对NDS版独有的操作作进一步的说明。此外，还将详细为大家介绍游戏中的单人故事模式“三国英雄传”不是编造。

## 三国英雄传

### 体验剧情

在“三国英雄传”模式中，玩家可以体验到魏、蜀、吴三大势力的剧情。决定好要玩的势力后，可以按年选择根据年代划分的剧情。进入剧情后会发生名武将之间的对话场面，对话结束后通常会进入战斗，不过也有只出现对话而无战斗的情况。



△三国时代的一些战场面都将在“三国英雄传”模式中出现。



△即使年代相同，剧情和出现的武将也会根据所选势力的不同而产生很大变化。



### 剧情战斗

“三国英雄传”中的战斗，都是利用与剧情相关的武将卡组组成的卡组来进行的。根据剧情的不同，战斗的胜利条件也会发生变化。比如有时要求玩家攻占敌城，有时则需要在规定时间内守住自己的城池等。

△要想取得战斗胜利，卡组的搭配非常重要。

### 获得战器和兵法

战斗结束后，会根据战斗结果（胜利或败北）出现不同的对话场面。另外，还有可能获得强化武将卡和武将能力的“战器”以及可以暂时提高部队整体能力的“兵法”。



△如果获得战斗胜利就可以进行不同的剧情。如果失败则必须重新开始。



△战器和兵法的获得量有一定限制的。



# NDS版的独有操作

## LINK

LINK是一种用来同时移动多个部队的操作方法。如画面中所示的。如果我们要让图中的三张武将卡同时移动，只要用触控笔快速地在三张卡片上划一道就可以了。成功划动后，武将卡的外框会呈亮黄色。在这种情况下，只要用触控笔移动其中的任意一张卡片，剩下的两张卡片就会跟着同时移动了。



△使用触控笔LINK，武将卡可同步地跟着被划卡片者走一起。



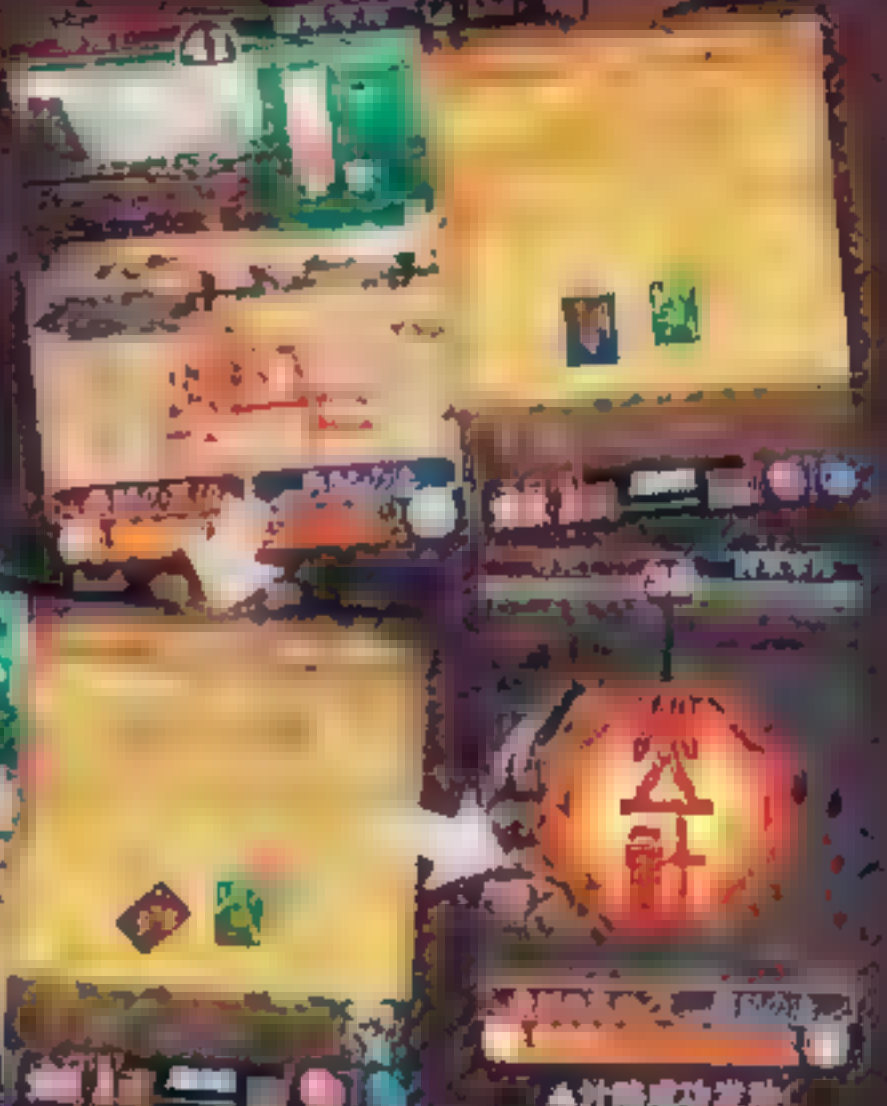
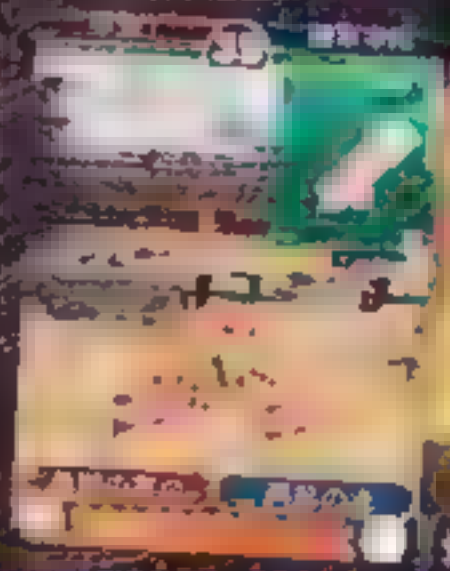
△LINK完成时，武将卡外框会呈亮黄色。

## 回轉

回轉，原名意义就是一种用来改变部队配置和攻击效果范围的操作方法。操作的方法非常简单，只要按住十字键的左键（按下NDS时，为下键），调整武将卡的方向就可以了。例如超珍贵卡周郎的计略“最后的业火”只能对正面的敌部队造成伤害，如果敌人不在正面的话，即使发动了也不会对他们造成伤害。此时就需要用到回轉操作来调整周瑜卡的位置，让其正对着敌部队了。

△士气低落已经崩溃，准备发动计略，不过要调整攻击范围。

△用回轉调整武将卡方向，让敌部队进入计略的效果范围。



△计略成功发动。

# 丰富的武将卡







DRAGONQUEST MONSTERS-Joker

NDS

勇者斗恶龙 怪兽战斗者  
ドラゴンクエストモンスターズ 勇者の伝説を完成させる戦い

Vol.46 P.42 Vol.45 P.28 Vol.49 P.58

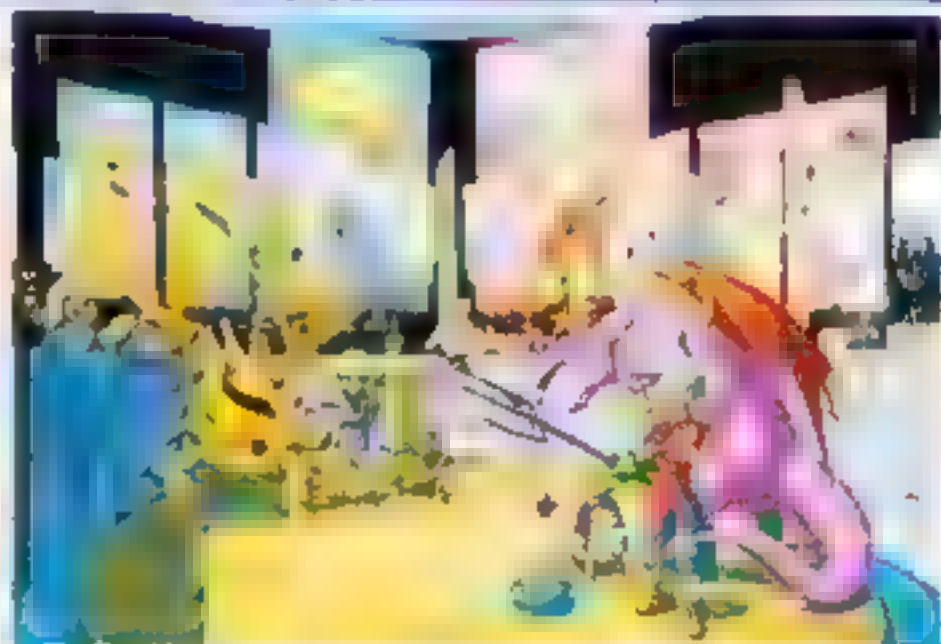
自从50辑的《掌机王SP》评选了连载插画最长的“前线”后,《DQMJ》就酸酸地注视着《风雨传说》“本少还有两个月时间,不信下次评选轮不上”( )这次为大家带来本作通信

对战方面的详细情报。面对和自己同样的人类玩家,一定要深入了解系统才能铺平王者之路



## 3对3! 天下第一武道会?

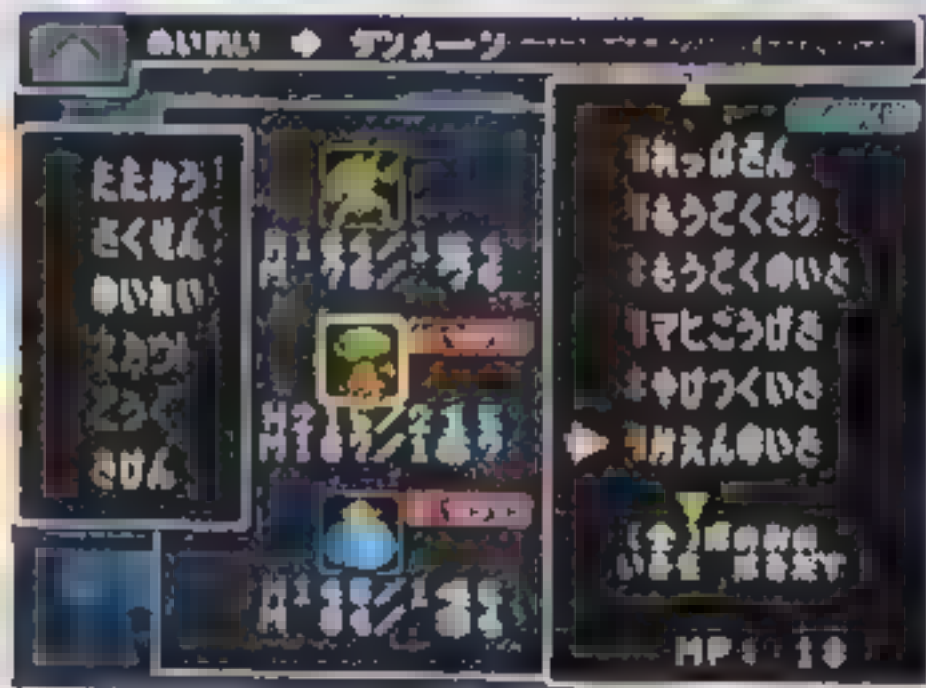
这张精美的插画描绘了本作热烈的战斗气氛,熟悉的擂台,熟悉的观众,熟悉的眼神……将之形容成《DQ》世界的“天下第一武道会”并不为过。主人公和对手带领各自的怪物部队参战,而实际战斗中主人公并不会参战,这点倒是跟《口袋妖怪》有着异曲同工之妙,那么它的战略性能达到怎样的高度呢?



### 对战画面



▲上屏显示的是对手的二只怪物。对战时依然采取主观视点来进行。另外,右上角还可以查看联机信号是否良好

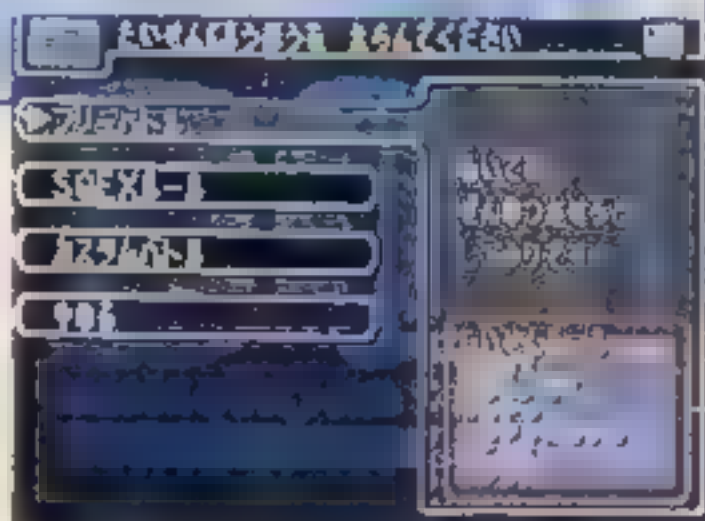


▲下屏是我方的操作画面。除了各种战斗指令外,己方一只怪物的资料也可在此查看。



## 规则制定

在通信对战时,玩家可以对该场战斗的规则进行各项设定。比如决斗的回合数,怪物的复活次数,以及是否手动控制战斗等,制定这些规则并不会让玩家变得束手束脚,反而可以让战斗更加具有战略的乐趣性。由于在王者之路上会有各种各样的对手等待着玩家去挑战,所以熟悉各种规则下的战斗方式也是很有必要的。







## 关于回合限制

对于无回合限制的战斗，必须全灭对方的怪物才能获得胜利。而在有回合限制的情况下，当限定回合数到来时，场上存活怪兽数目较多的一方获胜。如果双方存活怪兽的数目也相同，那么就要看存活怪兽合计HP的总数值了。



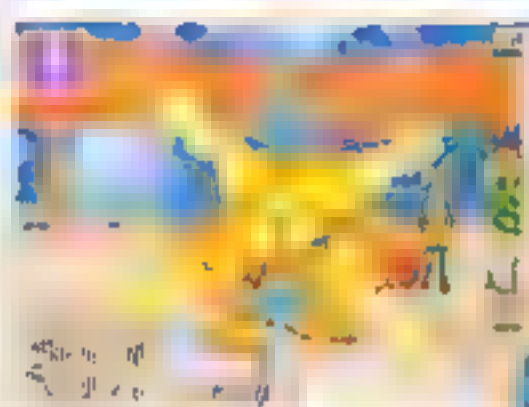
## 正式战斗

编制好队伍，制定完规则后，终于可以进入正式战斗了，我们先看指令画面。

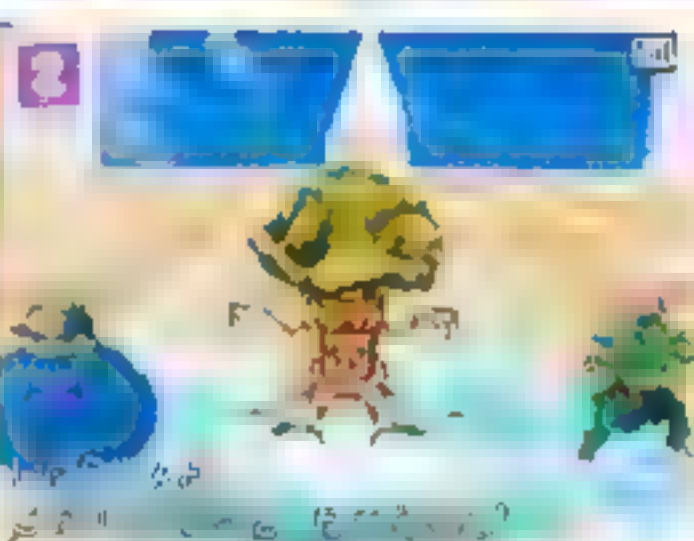
►该图中，“招募（スカウト）”和“道具（どうぐ）”两项指令显示为使用不可。在“自定义战斗”模式下，也有可能将道具使用指令开启。这样战斗应该会变得更为复杂。



### 敌方行动



▲让己方防御力提高的魔法 开始战斗后越早使用越好



▼“冰之吐息”发动 可惜被对方的人面树躲开



### 我方行动



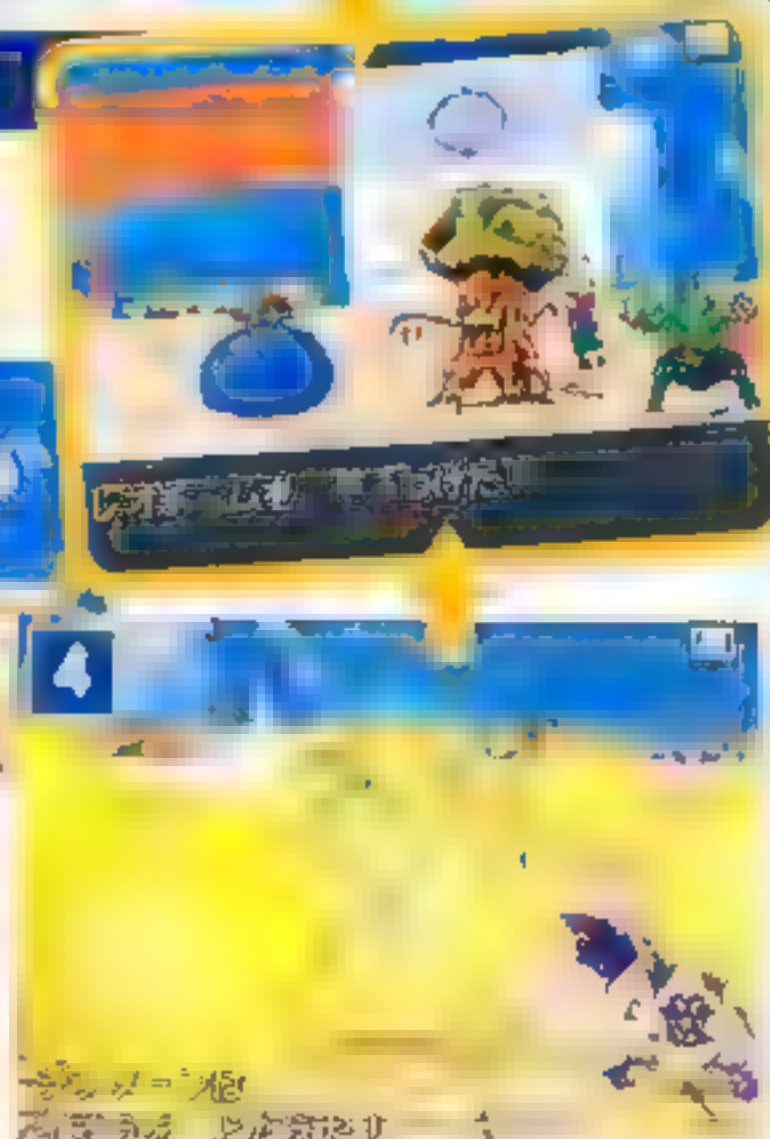
▲每抽向对方的龙系怪兽发动针对其弱点的“龙切”攻击

►史莱姆咏唱回复魔法



▼人面树咏唱攻击全体的火魔法

►给与对方全员大幅伤害后 最终获得战斗的胜利。





# 小鸟组锐意制作，带你踏上“股神”之路！



## カブトレ!

文 米格

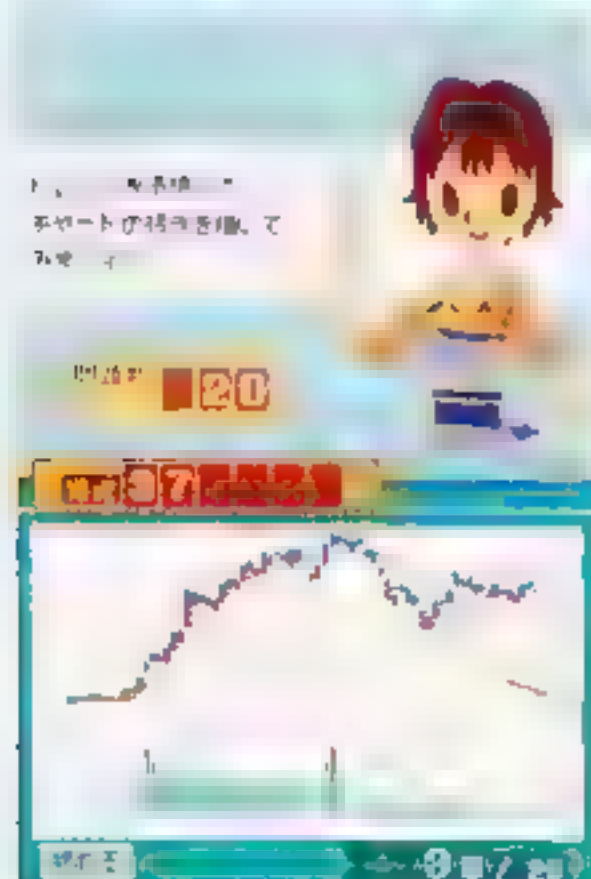
### 走到哪里“炒”到哪里。

成交量、资产运用、大圆走势，这些股票专用词语，令许多对股票一窍不通的人望而生畏。但是，现在，你不必再望而生畏了，因为《股票买卖教程》将全力帮助你。有难言的制作《碧龙探影》系列的小仓真太郎刀，并且加上マナックス证券的合作，足以证明这款游戏的高素质和创新。

►游戏中采用了过去5年中东证1部以及东证マザーズの股票数据，并且将5年间的“会社四季报”数据也加入游戏，完全再现现实中股票市场的种种真实状况。



### 在“カブト”网吧 来与股民们一同交流！



游戏的舞台“カブト”网吧里，集结着街上的大部分股民们。玩家将会在“カブト”从众多个性鲜明的NPC人物那里学到各种股票交易的技巧。像“カブト”网吧接待员就会传授玩家电脑操作的方法。

### 首先通过教程 来学习各种操作

为了让完全不懂股票的人也能顺利投入到游戏中，制作人特意在游戏中加入了教学模式。在这里你将学到所有现实世界中从开始看股到最终交易完成这一完整过程中的每个步骤。即使是从未接触过股票的初学者玩起来也完全没有问题。



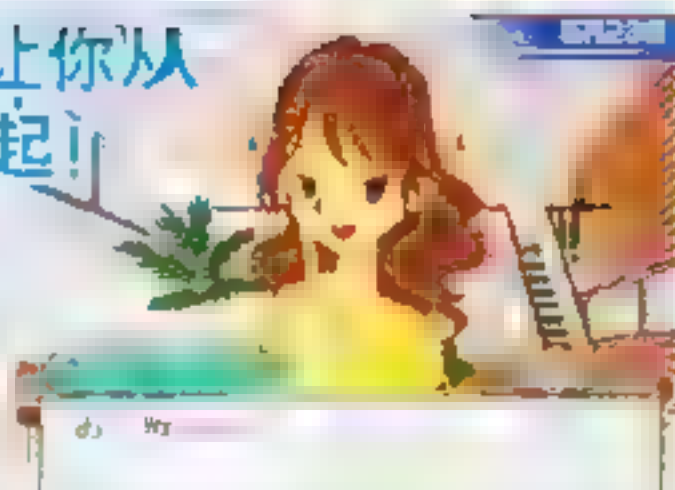
▲阴线 阳线 K线图 在金融老人的不断叮咛下，玩家将一点点了解到股票操作的奥妙。





## 易懂的故事模式让你从“股票ABC”学起!

本作特有的故事模式将会让玩家渐渐走入股票的世界。游戏中不仅仅是进行股票交易，同角色一起冒险的部分也同样存在。这时可不是相互间进行股票交易那么简单，而是要与他们交流、培养感情，从而获取各种新的交易情报。



▲既是对手 又是同伴“カブト”网吧的角色们将会 给你很多提示

◀与NPC角色一同进入大富翁模式，获得第一才是最大的目标

## 时刻紧盯股票价格。

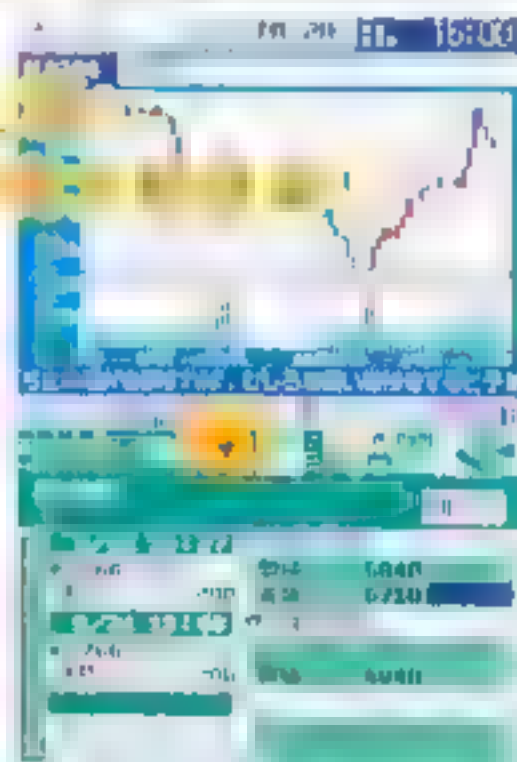
股票赚钱的秘诀就是低价买入，高价卖出，也就是说，只要在确定买出了股票的时候就可以，但在股票买卖过程中，还需考虑证券交易所支付相应的手续费费用，因此在计算成本和利润时别忘了将手续费也算上



▲5640元时买进コナミ (Konami) 200股，加上手续费一共花费112万9184日元



▲股价上涨了，在5710日元时决定抛出 减去手续费卖出收入为114万801日元



▲通过短线炒作コナミ (Konami) 在两个小时中获得了11612日元的利润 就以这样的状态来继续加油吧！

## 业界首创！ 用线条也能找到想要的股票！



▲画一条缓慢上升的曲线来进行检索。

游戏则会根据这条曲线找出与之与之相符的股票来。有了这样的股票搜索引擎，就可以方便地找到自己所需特定走势的股票，让选股变得更加简单。



▲游戏很快就找到了几个与曲线线型接近的股票 通过下屏点击就可以在上屏看到每支股票的具体情况了。

## 其他各种股票 检索方法

除了触控笔画曲线的检索方式以外，游戏中玩家还可以根据股票编号、上市市场、行业等各种条件来对股票进行搜索，甚至还可以通过制定股价范围的方式来搜索股票，让股票炒作变得更加容易。

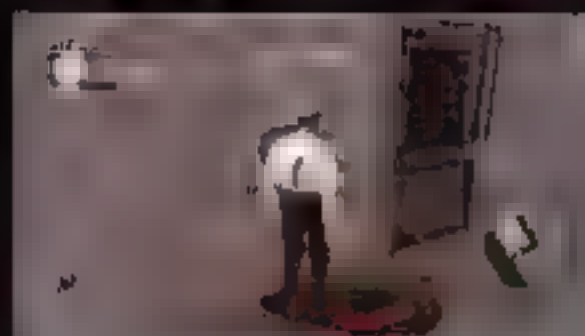






# 成为君临天下的纽约阁下!

## 游戏操作



玩家在战斗模式下动作比较丰富。因此本作可谓组合键众多。右表列出了

本作主要组合操作。至于其他一些特别操作还请大家注意游戏画面上的提示。各菜单界面的操作会放在后文介绍。



■游戏的很多地方都会有操作提示及说明。

按键	功能
方向键↑	取出武器 按弹夹
方向键↓	收起武器
方向键←→	切换武器
摇杆	移动
X	攻击 射击 放置炸弹 跳过对话
○	贴墙掩护 这时按R键旋转视角可以方便地观察敌情
△	对话 越过障碍 冲刺跑动
□	下蹲 徒手攻击片刻后按下可发动一击必杀
△	锁定目标 双击可切换瞄准和
R	按住后+摇杆可以旋转视角 双击调整当前视角 自由瞄准(潜行模式)
L+R	抓住敌人 按住后+○击打对手 按住后+△蓄力 恐吓对手 按住后+△+摇杆对手 按住后+摇杆+→甩动对手 L对手 拂击两旁低矮建筑物 放开R键可以将X手 扔出 按住后+△+摇杆↑可以顶敌人像后面的墙壁 按住后+△可以调整警 举枪模式
SELECT	查看当前任务
START	打开菜单

## 主菜单说明

当选择新游戏(New Game)顺利通过第一个故事关卡后,就会进入到游戏的主菜单了。



▲游戏的主菜单并非一开始就能看到的。

主菜单中按下SELECT键就可以进入游戏帮助。玩家可以

在这里方

便地查阅游

戏各种规则。主菜单坐下角是当前金钱数量。

右侧的三个图形分别表示了故事模式下的玩家地位。

暴徒战争模式下各家族的开叉情况以及

距离成为纽约阁下称号的完成度(即整个游戏完成度)。

菜单的第一项Play Now表示现在就进入游戏。正常情况下可以选择进行故事模式或是暴徒战争模式。第二项Tom's Report显示从考利昂家族律师汤姆那里获得的游戏进行状态。里面除第四项FE显示的玩家地位、尊重值、技能与故事模式有所关联以外,其他几项均显示的是暴徒战争模式下的游戏状态。第三项Skill Up是技能升级菜单。当玩家等级提升

后就会获得升级点。然后在这里选择对格斗、射击、体质、速度、智力几项技能进行升级。

第四项Blackmarket是黑市。这里可以对枪械进行升级或是对弹药进行补给。不过黑市中的新的枪械种类、升级条件都是要通过不断过关才能发掘出来。

第五项Option是游戏选项。惟一比较有用的就是Subtitles开启游戏字幕这一项。

第六项Save Game就不用多说了。地球人都知道。第七项Extras则是欣赏原作电影中的精彩画面。而这些奖励视频都必须不断过关才能收集到。

最后一项Quit会返回游戏开始菜单。

▲根据自己的喜好提升人物各项技能等级。



## 地位

游戏中的地位系统，是玩家在游戏中的一种身份象征。玩家可以通过完成任务、击败敌人等方式来提升自己的地位。地位越高，玩家可以获得的奖励也就越多。此外，地位还会影响玩家在游戏中的某些互动，比如NPC的态度等。

游戏中的地位系统，是玩家在游戏中的一种身份象征。玩家可以通过完成任务、击败敌人等方式来提升自己的地位。地位越高，玩家可以获得的奖励也就越多。此外，地位还会影响玩家在游戏中的某些互动，比如NPC的态度等。

## 故事模式

游戏一开始玩家只能进行故事模式。在这里玩家将体会到本作剧情安排上的巧妙。游戏的剧情模式中有大量无法跳过的CG动画陈述剧情的发展，而后则需要按照要求来完成特定的任务。故事模式一开始，将会由考利昂家族的头号干将路加·布拉西来教会玩家如何谈判勒索、控制走私、贿赂警察以及开枪杀人。简单的培训结束后，路加·布拉西就被人干掉，下面就要靠玩家自己摸爬滚打，投入到游戏剧情中去。故事模式中，玩过的关卡是不能再重复进行的。当故事模式完成两关后就会强制进入暴徒战争模式。在此模式玩过一回后就可以自由选择进行故事模式和暴徒战争模式，但建



▲原创剧情中的这段爱情故事也是非常浪漫感人的。

议大家尽量两者交错进行。因为两种模式下人物生涯状态是共用的，玩家可以在暴徒战争模式下赚取经验金钱、提高等级、升级武器和技能后再来挑战故事模式。

## 偷盗



▲一定要在偷盗时注意周围的环境，否则很容易被警察发现。

偷盗是游戏中的一种重要玩法。玩家可以通过偷盗来获取大量的金钱和物品。偷盗时需要注意周围的环境，避免被警察发现。偷盗成功后，玩家可以获得大量的金钱和物品，这些可以用于购买武器、升级技能等。偷盗也是游戏中的一种挑战，玩家需要掌握好时机和技巧，才能成功偷盗。

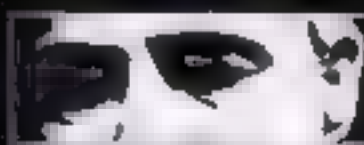
## 尊重值

尊重值是游戏中的一种重要属性。玩家可以通过完成任务、击败敌人等方式来提升自己的尊重值。尊重值越高，玩家可以获得的奖励也就越多。此外，尊重值还会影响玩家在游戏中的某些互动，比如NPC的态度等。尊重值也是游戏中的一种挑战，玩家需要掌握好时机和技巧，才能成功提升自己的尊重值。



▲人物属性中可以看到玩家的尊重值。





# 暴徒战争模式



当玩家第一次进入暴徒战争模式时，会首先看到一段视频演示，来对这一全新的游戏模式进行一番详细的介绍。介绍片看完后就要轮到咱们亲自动手了，下面我们来对整个模式的流程进行一个简单介绍。

1

1. 进入游戏主菜单，选择“War Mode”。

2. 选择“New Game”。

3. 选择“Easy”难度。

4. 选择“1000000”生命值。

5. 选择“1000000”金钱。

6. 选择“1000000”经验值。

7. 选择“1000000”声望值。

8. 选择“1000000”技能点。

9. 选择“1000000”属性点。

10. 选择“1000000”天赋点。

11. 选择“1000000”装备点。

12. 选择“1000000”技能书。

13. 选择“1000000”天赋书。

14. 选择“1000000”装备书。

15. 选择“1000000”技能书。

16. 选择“1000000”天赋书。

17. 选择“1000000”装备书。

18. 选择“1000000”技能书。

19. 选择“1000000”天赋书。

20. 选择“1000000”装备书。

2

2. 进入游戏主菜单，选择“War Mode”。

3. 选择“New Game”。

4. 选择“Easy”难度。

5. 选择“1000000”生命值。

6. 选择“1000000”金钱。

7. 选择“1000000”经验值。

8. 选择“1000000”声望值。

9. 选择“1000000”技能点。

10. 选择“1000000”属性点。

11. 选择“1000000”天赋点。

12. 选择“1000000”装备点。

13. 选择“1000000”技能书。

14. 选择“1000000”天赋书。

15. 选择“1000000”装备书。

16. 选择“1000000”技能书。

17. 选择“1000000”天赋书。

18. 选择“1000000”装备书。

19. 选择“1000000”技能书。

20. 选择“1000000”天赋书。

21. 选择“1000000”装备书。

22. 选择“1000000”技能书。

23. 选择“1000000”天赋书。

24. 选择“1000000”装备书。

25. 选择“1000000”技能书。

26. 选择“1000000”天赋书。

27. 选择“1000000”装备书。

28. 选择“1000000”技能书。

29. 选择“1000000”天赋书。

30. 选择“1000000”装备书。

3

3. 进入游戏主菜单，选择“War Mode”。

4. 选择“New Game”。

5. 选择“Easy”难度。

6. 选择“1000000”生命值。

7. 选择“1000000”金钱。

8. 选择“1000000”经验值。

9. 选择“1000000”声望值。

10. 选择“1000000”技能点。

11. 选择“1000000”属性点。

12. 选择“1000000”天赋点。

13. 选择“1000000”装备点。

14. 选择“1000000”技能书。

15. 选择“1000000”天赋书。

16. 选择“1000000”装备书。

17. 选择“1000000”技能书。

18. 选择“1000000”天赋书。

19. 选择“1000000”装备书。

20. 选择“1000000”技能书。

21. 选择“1000000”天赋书。

22. 选择“1000000”装备书。

23. 选择“1000000”技能书。

24. 选择“1000000”天赋书。

25. 选择“1000000”装备书。

26. 选择“1000000”技能书。

27. 选择“1000000”天赋书。

28. 选择“1000000”装备书。

29. 选择“1000000”技能书。

30. 选择“1000000”天赋书。

31. 选择“1000000”装备书。

32. 选择“1000000”技能书。

33. 选择“1000000”天赋书。

34. 选择“1000000”装备书。

35. 选择“1000000”技能书。

36. 选择“1000000”天赋书。

37. 选择“1000000”装备书。

38. 选择“1000000”技能书。

39. 选择“1000000”天赋书。

40. 选择“1000000”装备书。

4

4. 进入游戏主菜单，选择“War Mode”。

5. 选择“New Game”。

6. 选择“Easy”难度。

7. 选择“1000000”生命值。

8. 选择“1000000”金钱。

9. 选择“1000000”经验值。

10. 选择“1000000”声望值。

11. 选择“1000000”技能点。

12. 选择“1000000”属性点。

13. 选择“1000000”天赋点。

14. 选择“1000000”装备点。

15. 选择“1000000”技能书。

16. 选择“1000000”天赋书。

17. 选择“1000000”装备书。

18. 选择“1000000”技能书。

19. 选择“1000000”天赋书。

20. 选择“1000000”装备书。

21. 选择“1000000”技能书。

22. 选择“1000000”天赋书。

23. 选择“1000000”装备书。

24. 选择“1000000”技能书。

25. 选择“1000000”天赋书。

26. 选择“1000000”装备书。

27. 选择“1000000”技能书。

28. 选择“1000000”天赋书。

29. 选择“1000000”装备书。

30. 选择“1000000”技能书。

31. 选择“1000000”天赋书。

32. 选择“1000000”装备书。

33. 选择“1000000”技能书。

34. 选择“1000000”天赋书。

35. 选择“1000000”装备书。

36. 选择“1000000”技能书。

37. 选择“1000000”天赋书。

38. 选择“1000000”装备书。

39. 选择“1000000”技能书。

40. 选择“1000000”天赋书。

41. 选择“1000000”装备书。

42. 选择“1000000”技能书。

43. 选择“1000000”天赋书。

44. 选择“1000000”装备书。

45. 选择“1000000”技能书。

46. 选择“1000000”天赋书。

47. 选择“1000000”装备书。

48. 选择“1000000”技能书。

49. 选择“1000000”天赋书。

50. 选择“1000000”装备书。



在PS2版中，玩家可以自由选择自己的发展路线，无论是走“和平”路线，还是走“战争”路线，甚至是在两者之间摇摆不定。而在本作中，玩家的选择将直接影响到游戏的走向。例如，如果你选择与某个国家结盟，那么你将获得该国家的支援，但同时也会失去其他国家的信任。因此，玩家在游戏中的每一个决策都至关重要。

在PS2版中，玩家可以选择不同的国家进行游戏，每个国家都有其独特的背景故事和战略目标。而在本作中，玩家将扮演一个中立的角色，需要在各个国家之间周旋，以达成自己的目标。这种玩法不仅增加了游戏的挑战性，也丰富了游戏的剧情。

## 6

敌方回合 玩家可以利用这个机会进行各种操作。

## 地图

在PS2版中，地图是游戏的重要组成部分，玩家可以通过地图了解各个国家的地理位置和战略要地。而在本作中，地图将变得更加复杂，玩家需要通过不断的探索和战斗来揭开地图背后的秘密。此外，地图还将与游戏的剧情紧密相连，玩家可以通过地图上的线索来推动故事的发展。

在PS2版中，地图是静态的，玩家可以通过地图了解各个国家的地理位置和战略要地。而在本作中，地图将变得更加动态，玩家可以通过不断的探索和战斗来揭开地图背后的秘密。此外，地图还将与游戏的剧情紧密相连，玩家可以通过地图上的线索来推动故事的发展。

## 卡片

卡片系统是本作的一大特色。

在PS2版中，卡片系统是游戏的重要组成部分，玩家可以通过卡片来增强自己的战斗力。而在本作中，卡片系统将变得更加丰富，玩家可以通过不断的收集和升级来打造属于自己的强大卡组。此外，卡片还将与游戏的剧情紧密相连，玩家可以通过卡片上的线索来推动故事的发展。



类别	卡类	卡片名称	卡片等级	卡片售价	卡片作用
紫色	联盟卡 (ALLIANCE)	Trust	I级	800元	选择与任意一个家族在两国台内小范围攻击
蓝色	制伏卡 (FAVOR)	Underdog	II级	800元	选择领土比你的对手家族索取两张卡片。
金色	攻击卡 (HIT)	Doublecross	III级	1500元	将临近城市防卫减少两倍。使用前必须保证该家族与你的仇恨度等级处于低状态。
灰色	贿赂卡 (BRIBE)	Federal Protection	I级	1500元	可以将所选定家族与你的仇恨度降为0，以减少战斗模式下对手的防御程度。
红色	谣言卡 (RUMOR)	False information	I级	500元	添加某个家族两个等级的要关注度。这样就会导致该家族士卫容易给管理台，并增加战斗模式时管理台难度。

## Tom的报告书

在PS2版中，Tom的报告书是游戏的重要组成部分，玩家可以通过Tom的报告书来了解各个国家的最新动态。而在本作中，Tom的报告书将变得更加丰富，玩家可以通过不断的收集和阅读来了解游戏世界的每一个角落。此外，Tom的报告书还将与游戏的剧情紧密相连，玩家可以通过Tom的报告书上的线索来推动故事的发展。

在PS2版中，Tom的报告书是游戏的重要组成部分，玩家可以通过Tom的报告书来了解各个国家的最新动态。而在本作中，Tom的报告书将变得更加丰富，玩家可以通过不断的收集和阅读来了解游戏世界的每一个角落。此外，Tom的报告书还将与游戏的剧情紧密相连，玩家可以通过Tom的报告书上的线索来推动故事的发展。

本作虽然取消了PS2版自由驾驶的操作模式，但是新加入的暴徒战争模式却也为游戏带来了另一番情趣。而且本作在最大程度上保留了PS2版故事模式的剧情，喜欢此类游戏的玩家不妨亲自来体验一下这款游戏的乐趣吧。





## 故事背景

传说中的世界力量是由四个强大的民族组成的：水、土、火、气。这四个民族

的族长都拥有操纵自然元素的能力。他们把自己子嗣称作“Avatar”（即所谓的“天降之子”），每个元素一个，过世后，元素的长老会转世为“战士”与“其他”孩子一起成长，掌握世界的权力。

千年之前，在南极冰层中有一枚冰封的 Avatar 勇士 Aang，和他的哥哥 Aang 以及一个巨大的水神，里维拉。一个名叫“阿”的怪物神祇出现，他和 Aang 的灵魂是失散已久的神祇，于是大家唤醒了神祇，踏上了寻找 Aang 的道路。此时，冰在极地的冰层中冻结，冰封了 Aang。

文月神侠 编软饼干

PSP

Avatar: The Last Airbender

◆ ◆ ◆ ◆ ◆  
◆ ◆ ◆ ◆ ◆  
◆ ◆ ◆ ◆ ◆

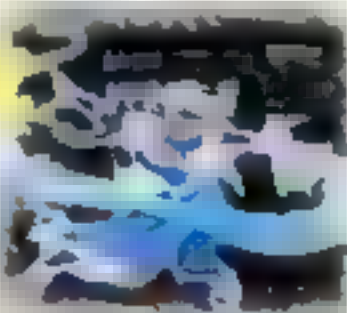
## 主要人物简介



故事的主角“空气”人 Aang，对于被赋予的神圣使命而言，他似乎更热衷于四处探险，寻找乐趣。

他并不希望自己是众人瞩目的“气”的神祇 Avatar，更愿意是个天真无知的普通孩子。从小被深山中的空气元素的神祇众僧侣养大的他喜欢小动物，特别是被他称为“阿”的飞行阿帕（Aopa）和他的小宠物——一只聪明的小猴子莫莫（Momo）。无论他是否情愿，现在拯救他的两个伙伴 Katara 和 Sokka 的陪伴下开始了拯救世界的征途。

14 岁的女孩，个性成熟，坚毅。勤练功夫希望能练就一身好本领搭救水族族人，在 Aang 危难时候多次帮助了他。



被龙环的火族斗篷了，脾气暴躁，在 Aang 教唆下，开始相信错误的 Avatar。



Katara 的兄弟，不相信任何元素能力，热衷于武艺修炼。对妹妹很照顾，甚至是对照顾。不过每次当面临危机，他总能够外脱险。

Aang 的宠物，一只小猴子。机灵调皮，能预知危险，也总要带来麻烦。





## 操作详解

按键	操作
↓	命令同伴
← →	切换技能
□	使用技能
○	防御 取消
△	高级技能 (气槽满时)
×	攻击 确定
滑杆	移动
L	换人
R	道具菜单
SELECT	系统菜单
START	状态菜单

## 游戏提示

游戏中的分支任务可做可不做，但是技能点的提升是要靠做任务获得的，所以最好全都做了，反正也不难，有些任务是可以反复做的。

1. Sokka可以按住X键蓄气攻击，其他人不行，而且只有他可以使用炸弹。

2. 按L键可以让伙伴攻击敌人或者停止攻击。

3. “HUSH WHISTLE”这个道具是回城卷轴，可以召唤飞牛阿帕(Appa)。

4. 武器店可以打造装备，先第2项“Fortify”，用杀敌得的钱，在这里打造。

5. 剧情发展的人物会上乱打，像以哥，很好认，看地图是一个“Y”字。

## 剧情攻略

“善 (Water)、强 (Earth)、烈 (Fire)、和 (Air)。很久很久以前，水、地、火、气这四个国家在友好的环境中共同发展进步，然而随着火之国的大举侵略，一切平静都随之打破了。只有神之化身——精通四个元素之力的神通才可以阻止他们，但是在我们最需要他的时候，他却从这个世界上销声匿迹了……100年过去了，我和我的兄弟在无意间发现了被冰封的神之化身——一个叫做 Aang 的小男孩，虽然他拥有很强的气之力，但是目前的他仍然还有很多东西需要学习，不过我相信，Aang 可以拯救这个世界！”

——Katara

### CHAPTER 1 FIRE NAWY ATTACK



开始往下走，回到水之村里。去找长老接受任务，寻找

失踪的水之大师 Waterbender。出了村子往下，打掉冰块发现了他的残骸，赶紧回去向长老汇报。之后是一个分支任务，帮一个女人拿钓鱼道具给老公（要找的任务人头上有感叹

号），先从村子里的装备店跟道具店老板处拿到东西（之后可以在这里买东西了），然后去村子下面最东边，发现钓鱼的人被激到了对面，照提示按△救他回来任务完成。返回村子的途中发生地震，原来火之国的敌人入侵了，现在开始可以杀敌了。杀回村中先和 Sokka 交谈使之成为伙伴，之后要干掉10个敌人。接着 Katara 会被敌人抓走，赶紧去救她。

回去最开始的地方发现路被大冰块挡住，切换 Sokka 使用炸弹炸开路。前进就会遇到游戏的第一个BOSS，一个机器人，很容易对付，如果有炸弹的话很快就可以解决。

### CHAPTER 2 AMONG THE ENEMY

开始有好几个分支任务，和左边的人交谈可以领到任务，往上走在斗笠男人处还可接到任务。从上面出村子左走到码头领到第3个任务，帮助寡妇找戒指，戒指在地图西北角的树林里，那里有很多猴子。村子往下西南角在码头的一艘船前有人他要你找2个布

料给他补衣服，这个靠杀敌就可以爆出来。村子南面有个水池，按△飞过去后开门进屋子里。在里面一个房间里可以找到士兵衣服，完成一项任务。这时回到村子可以接到帮人取回被抢的珠宝的任务，还是去取得士兵衣服任务的屋子里，这次要从正门进，会自动切换成 Sokka，在里面一房间的箱子内可以找到珠宝。





这关敌人的总部在东北方，穿上士兵衣服混进大门。进去后发现

中了埋伏，干掉小BOSS后左边门暂时进不去，从右边走廊出去，在路上隔间的最后一间房里可以找到钥匙，之后出去，在屋顶干掉一个士兵还能得到一把钥匙。回走廊尽头下楼，箱子里有第3把钥匙，继续下楼，发现存盘点。

把关在牢房里的人全放出来。由于有4个人但是现在只有3把钥匙，先留一个记得等下回来。往里走就能看见被抓走的Katara，这里要打2个机器人。救出Katara后她会打开密道，先别走，从关她的牢房里找到把钥匙回去把牢房里的第4个人救了，完成任务。从密道出去遇到第2关的真正BOSS，他只有一个攻击方式就是不停地转火棍，不好近身打，只能等待时机，或者用Sokka向他扔冰冻炸弹(Freeze Bomb)，他会被冻住，趁机上上去围殴。打败他后本关结束。

## CHAPTER 3 THE FOREST

Katara 从这关开始加入队伍。一开始先按A让Katara救了伤员，接到



任务。这时Sokka暂时离队，(也可以换人让Katara暂时离队，不过建议带Katara练下级)去地图东北方向的营地。途中有座断桥，利用Katara的冰冻术让河水结成条冰桥过去。进入里面干掉所有的机器人救了，往右走跟一个长老交谈接受任务，之后往南、东南、西南方位分别干掉机器人救人，完成援救任务。营地左边有个人需要3根绳子整理营地，遇到手敌就爆炸出来，身上有的机炮地雷，反

正有钱奖励的。回原来的村子此时又一个人Haru加入队伍了，先和右边人对话。然后跟左边药店旁边一个人对话接到一个交换的任务，这个任务比较麻烦，先去北方森林找到桃子，回村给他得到项链，去东北营地找到一个人交给他得到护身符，最后在西南角的地方找到一人交给他，任务完成。

在西南角还可以见到一个人，他要你去找一位长老。在东南角有个大洞，在洞里一直往右上角走，(左上角走的话有个箱子被大石头挡住，必须在村子里把Sokka换到队里面来，因为炸弹只有Sokka能用，炸掉后可拿到一样不错的装备。)看见存盘点后，右边走就可以看见本关的BOSS，一只巨牛。它会不停地震落石块，小心躲过等它撞到墙后会解掉，趁机攻击它。胜利后它会化身为要找的长老出现，原来这又是一个考验，本关结束。

## CHAPTER 4 OMASHU

一行人来到OMASHU，这是个相当大的城市，在这里要经常跑来跑去，要记得路。先去北面的宫殿，途中会发生事件——守卫把商人的运菜车给打飞了，卷心菜散落在城中各处，要帮他全找到，交给他就行。(一共有3个，商人会在城东南位置等你)。在城南的椭圆形区域，和下面的人交谈，他的神像被偷了，往左边和一个摆地摊的人交谈，准备做个神像给他，接下来要先找城主Bumi借戒指，之后去城南的工匠处，他说没有工具，再去城西的商人处买到最下面的两个工具再回来找他，(这任务只要用到一个，另一个之后有用)弄好后再去地摊处搞到神像后，交给那人就完

成了。

往北宫殿和城主Bumi交谈后，他要你去皇家图书馆找资料。下面的守卫可领到个任务，是要你去城西找商人拿粘绳布料再回来就行，这个任务可以反复做的。出来左边可坐滑车下去直接到达城西的图书馆，但守门兵要进图书馆的密码，往下走在店铺前的老太婆会让你玩个打箱子的迷你游戏，1分钟内打掉20个的箱子，她就会告诉你进图书馆的密码。

"Zoomy Bumi"。(之后再和她交谈还





可以再打,可以在这里赚钱)有了密码就可以进入图书馆,(注意有Haru在队里的话是不能进去的)里面的通道有守门的必须全部干掉才会开门,而在书房里只要小心别被敌人发现就可以通过,被发现就必须干掉所有人才能开门。然后在最里面的房间里找到地图。

回去宫殿的路上不小心撞坏人家的一个坛子,主人要求赔偿1000000块,没有这么多钱只好想办法帮他修复了,直接去找城南的工匠修理(之前在城西把工具都买好了的话)。回

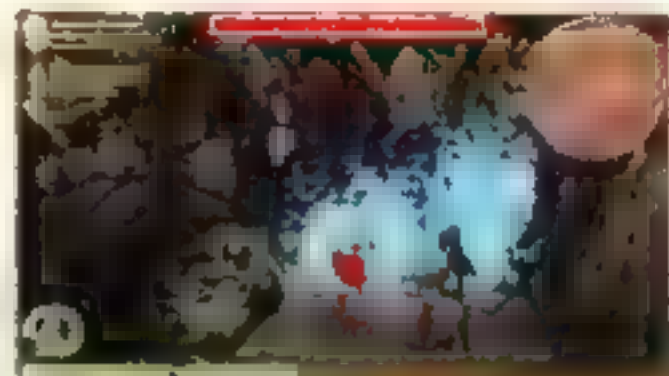
宫室和Jin交谈去城东和那里跟一个妇女交谈拿到糖糊。这回时候发现敌人已经冲进城里了,之后4个人兵分2路。Katara和Sokka去城门口,把这里的敌人杀光后(一共有20个,右下有数字,之前要是没有练过这两人的话会很难打)画面转到Aang和Haru这边,回宫殿里直把糖糊交给Bumi把地图粘好。之后往城东最右边下楼梯,BOSS登场,原来就是大臣,不过他已经叛变了。轻松解决掉后再操纵Katara和Sokka过来汇合。本关结束。

## CHAPTER 5 THE SACRED CAVERNS

一开始村子东边存盘点处可接到一个任务,赶跑山上的猴子。由村子西边出去往东南方向走上山,干掉全部的猴子就完成任务了。村子的西边有一块大石,回村子和长老交谈,从东边出村,去东北角的遗迹,干掉机器人后在里面发现闪光的石头。带回去给长老,这石头就是进入巨石的钥匙。此时可以从装备老板那里接到任务,帮他找回3个袋子,分别在岛的西南,东南和山上。

这个时候换成控制Katara和Sokka,注意备好炸药。进去巨石后里面是个大迷宫,正面3个门暂时进不去。左边走,路上的石头可以让Sokka用炸药炸开,最深处的箱子里可以找到一个红石头钥匙。出来往右,用Katara

的技能灭掉挡路的火,最深处炸掉巨石出现个箱子又得到一把红石头



钥匙。然后回村把Haru换到队里来,现在那3个正面门可以从左边入口进入了,到岩浆地带时要用Haru把上面岩石推下来挡路,从右边出来后再进来左边入口,可以找到个盒子。回村子交给长老取得蓝石头钥匙,现在可以打开迷宫正中间的石门了,进去后发现了Lian的身影,原来一切都是她的阴谋。她控制着一辆机器坦克向我们冲来,坦克的攻击很单调,只需要小心它的冰冻攻击即可。击破机器坦克后本关结束

## CHAPTER 6 THE ICE KING



接到清扫道路的任务,出村往东走路上有石头和树枝挡路,打掉就行,一共有3处。村子北部有个人要你帮忙修风车,必须先收集材料,找铁匠选第2项拿到空气线,在地图中间部分的水边可以砍到竹子,(只有用Aang的气功术才能砍,别的地方也有竹子砍但捡不了),最后在东南角打碎石块可以找到水晶,回去调查风车就完成任务了。同样的场景还有收集材料的任务,都是通过杀敌得到的,这

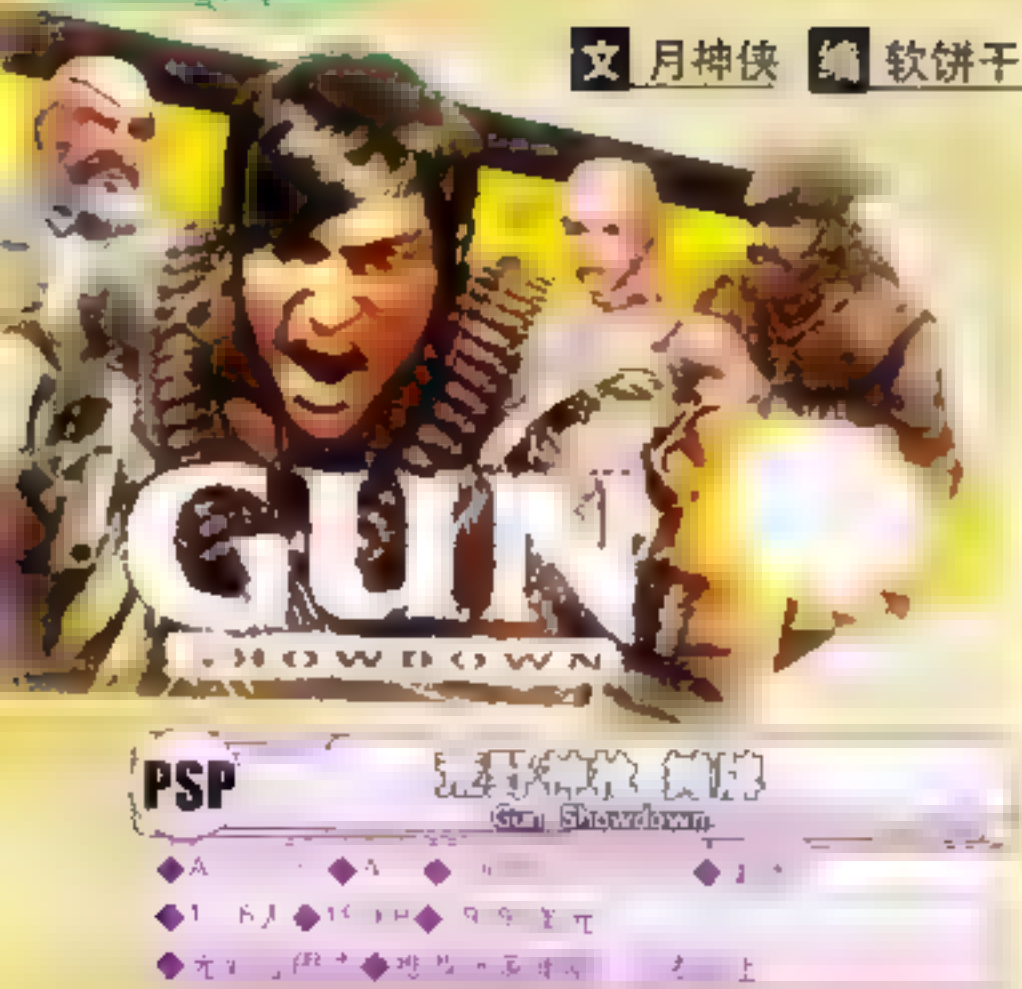
时身上应该有很多了吧?而且这些任务都是可以多次做的。

主线任务,从村子东边坐飞牛Appa飞到地图西边山上的空气庙。现在只能控制Aang一人,但是庙门进不去,回头在半路处按,利用技能连续可飞到山顶的庙中。里面有三辆机器坦克在烧雕像,必须在被毁坏前干掉所有坦克。之后开庙门出去发现一群机器人飞到村庄方向去了。此时自动切换到Katara这里,回村庄调查,跟头上有感叹号的人对话,然后赶去地图东边的房屋,到了之后发现原来这是个陷阱。再次切换到Aang,这时村子南部有个老头让你去北面的花园调查,出村子往北走到花园会碰见只斑马纹的老虎精灵,任务自动完成。去到伙伴们失踪的地方,遇到本关BOSS,这次是会钻地的机器坦克。干掉后本关结束。









## 重现美国西部风情，体验西部牛仔生活！

故事讲述了成长于密苏里河源头附近的蒙大拿山区的科尔顿怀特 (Conlton White) 的传奇经历。游戏的时间设定在1887年的西部大荒野上，游戏场景包含了许多具有当地风土人情的城市，其中包括堪萨斯州和墨西哥的拉斯维加斯。在堪萨斯州中到处充满了暴动和混乱，经常出现印第安人和墨西哥人进行冲突的场面。游戏中的最主要的交通工具是马，你可以找到或是偷取它们，为数不多的斗枪战也是非常刺激的。

本作的画面出色，操作简单，画面上方都有当前任务的提示，每关之间还有大量的过场动画交代剧情（都是即时演算的，很强哦），游戏就像是在观看一部西部电影一样，惟不足的是游戏主线流程太短了，只要大概3、4个小时就可以通关，虽说有大量的支线情节，但总让人感觉这个故事叙述得太匆忙。总之本作还是很值得一玩的游戏（名字就很有气势——《Gun》），推荐给喜欢西部风格的玩家试试。



### 基本操作

摇杆	控制人物的移动
△○×□	控制角色方向和瞄准框的上下左右
↑	进入慢动作射击 (QuickDraw)，消耗射击时间槽里面的能量
→	喝威士忌酒 (Whiskey) 补血
↓	配合△○×□做各种动作 / 与人物对话
←	换下一个武器
R	攻击 / 手持投掷物时按住R是控制投掷的力度 / 骑马时出现马蹄标志时按R是踩踏敌人
L	跳跃 / 长按是蹲下 / 骑马时是鞭策加快速度 (如果鞭打马太多次会把马打死的……)
START	菜单界面

### 慢动作射击

游戏最常用的攻击方法，可以百发百中。进入这种状态时武器不能换，一直是左轮手枪。有多个敌人的时候，画面上方的左右两角会出现红色的方向键，这时用摇杆来换敌人目标，连续杀死多名敌人或者暴头的话就可以增加射击时间槽。





## 地图说明

地图上绿色小点是自己，红点表示敌人，蓝点是我方人员或马，黄叉表示当前目的地，其他颜色是 TNT 炸弹或其他物品。血槽旁是威士忌酒（Whiskey），补血就是靠喝酒来补充的，弹药跟酒在地图上有很多，所以基本不用担心不够用。

## 攻略提示

【提示】1880年，Conlton White 和父亲 Ned White 负责为一艘前往密苏里的汽船提供一些野味。不过，船中放吵醒到底是一件很不爽的事情，Conlton 的父亲 Ned 就是这样一位粗鲁的人。

开始是训练关，Ned 会详细地教你熟悉操作。对付关底的boss先拣起Ned的步枪，有了Ned的步枪，战斗将会很简单。



在汽船上，Ned 和一名神秘女子一起在屋子里说些什么，隐约只听到“东西带来了吗？”究竟是什么东西，Conlton 也搞不清楚。从屋里出来，Ned 叮嘱 Conlton 留心刚才那个教士模样的人。在 Conlton 的注视下，那教士忽然发作起来把神秘女子一斧劈杀，接着他召唤来许多强盗打扮的人冲上船来，到处一片混乱……注意寻找掩体隐蔽，射杀全部敌人后，到船上层与 Ned 汇合。Ned 告诉 Conlton 自己并不是他的父亲，然后把神秘女子交给他的东西塞给 Conlton，那是一枚银币，他让 Conlton 去 Dodge 镇找一名叫 Jenny 的女子。Conlton 被 Ned 推下船后，船被击沉了。镜头一转，那个叫 Reed 的教士没有拿到东西，被独眼 Tom Magruder 割掉了一只耳朵。

Conlton 醒来后，遇见一个叫 Tom 的男人。Tom 教会 Conlton 如何骑马并跟他来了一场赛马。然而 Tom 并非善类，他叫来了同伙想要对付 Conlton，结果反而被 Conlton 全灭了。

根据 Ned 的嘱咐，Conlton 来到了 Dodge

镇，并在酒馆里找到了 Jenny。为了保护 Jenny，Conlton 跟一群小混混发生了冲突并救下了 Jenny。不甘心失败的敌人要放火烧了酒馆，干掉他们之后对方的老大露面了，照样是被蹂躏的份。镇上的警长 Denton 看中了 Conlton 的能力，要他去保护通往 Empire 镇的大桥。从桥附近的路走到桥下，消灭所有印第安人，把 3 个炸药桶扔到水里，然后再掩护几名工人修理好大桥。印第安首领出现后，注意不要让他把燃烧弹扔到桥上的炸药，自己也不要打到炸药，一旦爆炸任务就失败了。



接着护送 Jenny 的马车前往 Empire 镇，途中遇到大石挡路，先消灭所有敌人，再搬一桶炸药过来炸开大石。途中一个印第安人拿弓箭把车夫射杀了，而车夫掉在马车轮子下，又把轮子弄坏了，然后 Jenny 下车和你一同对付印第安人。马车会停下来修理，要保护好 Jenny 跟马车夫。马车修好之后，Conlton 又要站在马车顶上保护马车。经过一段长距离的战斗之后终于平安到达目的地。

现在是自由活动时间，可以多做点分支任务赚钱升技能。和赌场门口的男子对话，完成他交给的几个任务之后，他把 Conlton 引荐给了 Hoodoo。在他的花言巧语下 Conlton 决定帮助 Hoodoo，当一名警察维护 Empire 镇的秩序。但是当他发现 Hoodoo 的下属竟然栽赃给无辜的妇女老人时，Conlton 决定教训他们一顿。干掉这两个败类后回去找 Hoodoo。返回镇上，Conlton 气愤地拿出枪指着 Hoodoo，只听见楼上 Jenny 的一声惨叫。冲上楼去已经晚了，Jenny 被 Reed 杀掉了。Conlton 也被打晕，关进了监狱。

在狱中，Conlton 认识了一个名叫 Port 的人，两人合作脱离了监狱，顺便救了他的同伴 Soapy。跟随 Port 来到营地，遇到了他们的首领 Clay，似乎他对 Ned White 跟 Tom Magruder 了解很多。第二天，Conlton 接受了他们的请求，帮他们解救了被绑架的妇女。





Clay 要 Conlon 跟他们一起行动，用炸药截击了 Hoodoo 的火车（放好最后一个炸药桶后，来到隧道上方瞄准，听到 Clay 喊“Fire!”时开枪。）。他们发现车上全部是印第安人，之后看到他们的酋长，酋长认为你杀了很多印第安人，Conlon 回答他：“不过，我也救了你很多伙伴。”回到营地，晚上大家狂欢庆祝胜利的时候，Clay 告诉 Conlon 其实在很早以前他就认识 Ned 以及 Tom Magruder，也许所有的一切还要追溯到那支金色十字架



Magruder 的军队来报复了，Clay 让 Conlon 先用机关枪狙击，然后上去抢占敌人的加农炮。战斗结束后发现 Clay 被俘虏了，Conlon 大胆地作出突击的提议。一路掩护 Port 和加农炮进入 Empire 镇。在中国洗衣店（一一）里的密道了解救了被拔了牙齿的 Clay，Conlon 冲上去跟 Hoodoo 决斗，最后一枪把他打下窗台。小镇又恢复了安宁，Hoodoo 被暴尸在外面，而 Conlon 则继续着他的冒险。

干掉 Hoodoo 后，Conlon 与 Clay 告别回



到 Dodge 镇，发现 Denton 被绑着扔在桥上。给他松绑后，来到城镇里面的小水塔上，利用

狙击枪救下要被绞死的 Soapy。之后掩护他过河（注意这里要用燃烧瓶烧有提示的地方才可以过）。来到一个地方，正当 Conlon 拿望远镜观察的时候，Soapy 已经被人拿枪指着了。来了个身披血淋淋熊头的人，把两人都带走了，此时 Conlon 注意到那人马上的那把枪是 Ned 的。原来他就是 Hollister，一手制造了汽轮惨案的刽子手。Conlon 解救了一个印第安人，和 Soapy 一起去了印第安村落。他们与印第安勇士一起攻克了 Hollister 的堡垒。Hollister 身上绑满了炸药要陪 Conlon 同归于尽，当然这是不可能的。Conlon 夺起了 Ned 的枪，同时看到了那艘 Ned 遇难的船。

来到沉船的废墟处，打开保险柜，Conlon 发现了金色十字架的一部份。这时候 Reed 突然出现，是时候解决掉他了。奄奄一息的 Reed 还妄想逃跑，被 Conlon 打断了腿。Conlon 把枪顶在这个家伙嘴里，说了一句：“This is for Jenny!”一枪爆了他的头。

回到 Dodge 镇，Conlon 在心中默想，“我



曾经看到过这十字架的另一部份，在一位印第安酋长那里，如果我能把十字架复原，我就可以打倒 Magruder。”在与 Soapy 交谈之后，一群印第安人包围了 Conlon……他们的首领告诉了 Conlon 事情的真相，原来 Conlon 身体里流淌着印第安血统……通过十字架，Conlon 和 Soapy 似乎发现了宝藏所在。这时 Magruder 用加农炮轰击了他们所在的地方，十字架被抢走，而 Soapy 也被 Magruder 抓走了。

火车上，Soapy 的手指被 Magruder 用手







枪崩了，无法忍受酷刑的Soapy只好把宝藏地点告诉了Magruder。Conlton杀光了所有的小喽罗，看到Soapy倒在铁轨上，手指都没了，决定去找Magruder报仇。上了火车，Clay骑马赶过来，Conlton把他拉上火车。火车把门撞开后，Conlton和Clay同时跳下火车。进入矿山，与Magruder决战的时候到了。注意与他保持距离，用火药随时击地上那些青绿色的气体，之后Magruder变得焦躁起来，冲上平台。用狙击枪瞄准Magruder脑袋，之后他会发疯似地扔下一大堆炸药，在空中引爆它们，

## 分支任务

在镇子上，有很多分支任务，有些只是帮忙传话，有些是要你去追杀通缉犯，看通缉令就可以接受分支任务，成功做完任务就可以得到各种技能的增加和金钱。得到金钱后，可以升级技能，找到镇子上的老头店长对话就可以。注意：要求活捉的时候先射击目标膝盖，再抓他就行了。以下是通缉任务。

目标：死活均可——George Mahone

通缉令位置：刚进入Dodge镇，正前方。

目标位置：酒馆里

目标：死活均可——Butch Mainard

通缉令位置：Empire镇

目标位置：Empire镇外，回Dodge镇的路上

目标：死活均可——Johnny Greed

通缉令位置：Empire镇

目标位置：Empire镇外

目标：击毙——Shifty Sholz，归还被偷的马匹

通缉令位置：Piker LK西侧

目标位置：保护马车任务中经过的峡谷里

目标：死活均可——Lee Hop Dong

通缉令位置：Dodge镇外的一处小窝棚里

目标位置：在抵抗组织营地附近

目标：务必击毙——Bloody Belle

通缉令位置：湖附近，一个窝棚里

目标位置：穿过农场，在铁路交叉附近找到目标

最后Magruder得到了应有的惩罚。

搞定后，Magruder的腿被压在了石头下面。Conlton把十字架给他了，因为觉得没什么用途了。而这时矿山就要塌了，Conlton动作很敏捷地攀上岩石，其中一块松动了，在Conlton跳过去后，岩石把Magruder砸死了。这时Conlton也有点儿体力不支，差点儿从悬崖上摔下来。好在那个印第安首领前来相救，两人一起从矿山逃了出去。这个300年前宝藏的故事结束了，宝藏矿山也彻底倒塌了。（看完字幕存档后还可以继续玩，不过故事主线已经结束了）



目标：死活均可——Toby "the Torch"

通缉令位置：Empire镇赌场

目标位置：Dodge镇

目标：务必活捉——Mad Dog

通缉令位置：Empire镇赌场石桥附近

目标位置：Canyons峡谷

目标：死活均可——Wayland Payne

通缉令位置：刚进入Dodge镇，正前方。

目标位置："Hollister's Fort"任务中的印地安营地

目标：死活均可——Bandit Brothers

通缉令位置：刚进入Dodge镇，正前方。

目标位置：看好你的小地图，他们在不停移动

目标：务必击毙——Blackbird Boys

通缉令位置：Dodge镇外

目标位置：农场附近

目标：务必活捉——Bob "the Blade"

通缉令位置：Dodge镇外

目标位置：Canyons峡谷



PSP

美少女梦工厂4 续作

7月28日发售 4980日元

◆1人◆332KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

历经八年时光，曾经深入人心的育成类游戏《美少女梦工厂》系列的第4作终于登场了。经过了PS2、PC后4代终于也移植到了PSP上，各位“爸爸”们又要开始辛苦的女儿育成计划了。本作继承了前几作的多结局、多剧情的传统，“爸爸”们的每一个决定都会影响到女儿将来的发展，如何在8年的时光里将自己的女儿养育成才就要靠各位“爸爸”的努力啦。

故事发生在一个使用魔法石作为魔法增幅媒介的王国。王国的人们为了寻找更多的魔法石移入了魔族的森林，被吸引了军队的魔族在魔王的带领下开始攻打王国，魔族们压倒性的力量让王国的骑士们毫无招架之力。就在这危急的时刻，一个年轻的魔法剑士冲入了魔王的阵营之中，她说服了魔王退兵拯救了王国，这个英勇的少女名叫伊莎贝拉。可是，少女自从那次战役之后便失去了身影，她的战友们花了整整十年的时间来寻找她。也许世间的人们已经淡忘了她的事迹，但是她的伙伴们还在尽力寻找着她的踪迹。时光一点一点流逝，伙伴们也一个接一个地倒下了，寻找少女的队伍也只剩下了最后的一人。终于少女出现在了已经精疲力竭、神志不清

的青年的面前。少女在交给青年一个10岁女孩后嘱咐道：“这是我的孩子，请你将她养育成人吧……”

恢复意识后的青年发现自己手中正牵着一个10岁的可爱小女孩，于是这个年轻的骑士带着女孩回到了王国。辞去了骑士职务的青年成为一名专职爸爸，而我们的故事也从这里开始了。

专职“爸爸”的辛苦旅程就要从这里展开了。整整8年的时光，各位“爸爸”们究竟能将女儿养育成为怎样的一个人呢？你的每一个决定都会影响女儿的一生，为了女儿的成长，怎样的教育方式又是你所希望的呢？现在开始女儿的成长就完全由你决定！



### 游戏画面

女儿的姓名、年龄及所持金钱。

育儿方针及女儿的身高、体重、三围。

菜单部分

当前时间

## 菜单及初期数值

**Status:** 查看女儿的状态，这里可以查看女儿的全成长数值。

**Talk:** 与女儿对话，有“挨拶”（打招呼）、“やさしく話す”（温柔地对话）、“厳しく話す”（严厉地对话）、“おこずかいをあげる”（生气地教训）四种方式。

**Health:** 调整养育方针，分为“無理はさせない”（顺其自然），每月花费80元；“活発に育てる”（活泼地育成），每月需30元；“おし

とやかに育てる”（适当控制），每月花费10元；“ダイエットさせる”（减肥），每月花费5元。

**Item:** 查看物品、使用道具以及更换衣服。

**Shop:** 买东西。可以去道具屋、洋装店、餐厅、教会和医院，游戏后期去过魔界后还会增加魔界商店。

**System:** 存档、读档。

**Schedule:** 行程安排，在这里进行每个月的行程安排。



## 生日和血型

游戏一开始，便需要选择女儿的生日和血型，不同的星座和血型是会影响女儿的初期数值的。

### 血型

O	自尊 +1
A	道德 +2 疲劳 +1
B	疲劳 -2
AB	感受 +1 自尊 +1 疲劳 +1

星座	日期	体力	知力	魅力	フライツ	モラル	气品	感受性	气立	武术能力	魔法能力
白羊座	3 21 4 19	80	15	15	25	11	21	21	10	40	35
金牛座	4 20 5 20	46	30	28	35	20	29	20	23	20	30
双子座	5 21 6 21	50	35	23	26	8	20	42	12	25	33
巨蟹座	6 22 7 22	40	31	33	23	17	33	37	14	16	40
狮子座	7 23 8 22	85	9	11	28	20	37	10	12	37	25
处女座	8 23 9 22	35	28	36	19	18	40	30	32	10	33
天秤座	9 23 10 23	42	33	25	24	32	28	29	18	20	30
天蝎座	10 24 11 22	50	25	40	20	18	17	33	10	18	45
射手座	11 23 12 21	57	31	15	26	19	20	20	23	26	34
魔羯座	12 22 1 19	56	21	16	22	25	23	17	40	20	31
水瓶座	1 20 2 18	43	43	20	27	23	17	32	11	17	38
双鱼座	2 19 3 20	41	20	29	23	23	32	35	20	19	35

## 学业

本作中学业课程大致分为6种，分别是：一般、武术、魔法、艺术和舞蹈、除中学、武学、魔法、艺术是定期学习的课程外，其他3种是临时的，可以根据自己的学习，来制定自己的学习计划。アクリスチナ，在贵族家打工时，女儿们也能去学。



▲学习一般的教育课程



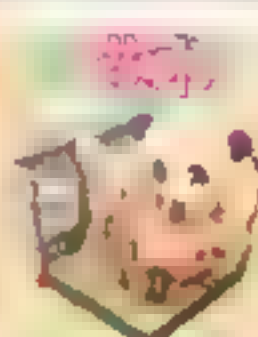
▲通过武术的修行来锻炼身体



▲学习宫廷礼仪



▲学习基本魔法技能



▲通过学习绘画来培养感情与学识



▲通过学习舞蹈培养气质和魅力

## 打工

打工地点共有14处，除了学校、酒场和“カレノ”需要到那里得到情报外，其他的打工地点会随着女儿年龄和能力的成长而出现。家事手传：帮忙做家务。

子守 照顾小孩子，需要温柔而且有责任心哦。

农场 帮忙种田、照顾牲畜。

教会 帮忙祭祀活动，能提高道德。

料理屋 在餐厅作助手，能让人变得温柔。  
在贵族家打工做女仆。

木こり：木工，很需要体力的打工。

宿屋：在宿屋帮忙扫除、洗涤工作。

市场 在商店打工做店员，要会招揽顾客哦。

酒场：在酒场打工做看板娘。

家庭教师 在贵族家做家庭教师，需要高知力哦。

酒场 穿着女仆装在酒场打工，客人的嗜好真奇怪。

怪 酒场 在黑街从事接客的工作，高收入。

赌场的服务生，报酬最高。

**小贴士** 本作中共有40个结局，最吸引人的莫过于与王子结婚了。下面就为大家列出嫁给人类王子的最基本条件。





1. 1954-1955 1956-1957 1958-1959 1960-1961 1962-1963 1964-1965 1966-1967 1968-1969 1970-1971 1972-1973 1974-1975 1976-1977 1978-1979 1980-1981 1982-1983 1984-1985 1986-1987 1988-1989 1990-1991 1992-1993 1994-1995 1996-1997 1998-1999 2000-2001 2002-2003 2004-2005 2006-2007 2008-2009 2010-2011 2012-2013 2014-2015 2016-2017 2018-2019 2020-2021 2022-2023 2024-2025 2026-2027 2028-2029 2030-2031 2032-2033 2034-2035 2036-2037 2038-2039 2040-2041 2042-2043 2044-2045 2046-2047 2048-2049 2050-2051 2052-2053 2054-2055 2056-2057 2058-2059 2060-2061 2062-2063 2064-2065 2066-2067 2068-2069 2070-2071 2072-2073 2074-2075 2076-2077 2078-2079 2080-2081 2082-2083 2084-2085 2086-2087 2088-2089 2090-2091 2092-2093 2094-2095 2096-2097 2098-2099 2100-2101 2102-2103 2104-2105 2106-2107 2108-2109 2110-2111 2112-2113 2114-2115 2116-2117 2118-2119 2120-2121 2122-2123 2124-2125 2126-2127 2128-2129 2130-2131 2132-2133 2134-2135 2136-2137 2138-2139 2140-2141 2142-2143 2144-2145 2146-2147 2148-2149 2150-2151 2152-2153 2154-2155 2156-2157 2158-2159 2160-2161 2162-2163 2164-2165 2166-2167 2168-2169 2170-2171 2172-2173 2174-2175 2176-2177 2178-2179 2180-2181 2182-2183 2184-2185 2186-2187 2188-2189 2190-2191 2192-2193 2194-2195 2196-2197 2198-2199 2200-2201 2202-2203 2204-2205 2206-2207 2208-2209 2210-2211 2212-2213 2214-2215 2216-2217 2218-2219 2220-2221 2222-2223 2224-2225 2226-2227 2228-2229 2230-2231 2232-2233 2234-2235 2236-2237 2238-2239 2240-2241 2242-2243 2244-2245 2246-2247 2248-2249 2250-2251 2252-2253 2254-2255 2256-2257 2258-2259 2260-2261 2262-2263 2264-2265 2266-2267 2268-2269 2270-2271 2272-2273 2274-2275 2276-2277 2278-2279 2280-2281 2282-2283 2284-2285 2286-2287 2288-2289 2290-2291 2292-2293 2294-2295 2296-2297 2298-2299 2300-2301 2302-2303 2304-2305 2306-2307 2308-2309 2310-2311 2312-2313 2314-2315 2316-2317 2318-2319 2320-2321 2322-2323 2324-2325 2326-2327 2328-2329 2330-2331 2332-2333 2334-2335 2336-2337 2338-2339 2340-2341 2342-2343 2344-2345 2346-2347 2348-2349 2350-2351 2352-2353 2354-2355 2356-2357 2358-2359 2360-2361 2362-2363 2364-2365 2366-2367 2368-2369 2370-2371 2372-2373 2374-2375 2376-2377 2378-2379 2380-2381 2382-2383 2384-2385 2386-2387 2388-2389 2390-2391 2392-2393 2394-2395 2396-2397 2398-2399 2400-2401 2402-2403 2404-2405 2406-2407 2408-2409 2410-2411 2412-2413 2414-2415 2416-2417 2418-2419 2420-2421 2422-2423 2424-2425 2426-2427 2428-2429 2430-2431 2432-2433 2434-2435 2436-2437 2438-2439 2440-2441 2442-2443 2444-2445 2446-2447 2448-2449 2450-2451 2452-2453 2454-2455 2456-2457 2458-2459 2460-2461 2462-2463 2464-2465 2466-2467 2468-2469 2470-2471 2472-2473 2474-2475 2476-2477 2478-2479 2480-2481 2482-2483 2484-2485 2486-2487 2488-2489 2490-2491 2492-2493 2494-2495 2496-2497 2498-2499 2500-2501 2502-2503 2504-2505 2506-2507 2508-2509 2510-2511 2512-2513 2514-2515 2516-2517 2518-2519 2520-2521 2522-2523 2524-2525 2526-2527 2528-2529 2530-2531 2532-2533 2534-2535 2536-2537 2538-2539 2540-2541 2542-2543 2544-2545 2546-2547 2548-2549 2550-2551 2552-2553 2554-2555 2556-2557 2558-2559 2560-2561 2562-2563 2564-2565 2566-2567 2568-2569 2570-2571 2572-2573 2574-2575 2576-2577 2578-2579 2580-2581 2582-2583 2584-2585 2586-2587 2588-2589 2590-2591 2592-2593 2594-2595 2596-2597 2598-2599 2600-2601 2602-2603 2604-2605 2606-2607 2608-2609 2610-2611 2612-2613 2614-2615 2616-2617 2618-2619 2620-2621 2622-2623 2624-2625 2626-2627 2628-2629 2630-2631 2632-2633 2634-2635 2636-2637 2638-2639 2640-2641 2642-2643 2644-2645 2646-2647 2648-2649 2650-2651 2652-2653 2654-2655 2656-2657 2658-2659 2660-2661 2662-2663 2664-2665 2666-2667 2668-2669 2670-2671 2672-2673 2674-2675 2676-2677 2678-2679 2680-2681 2682-2683 2684-2685 2686-2687 2688-2689 2690-2691 2692-2693 2694-2695 2696-2697 2698-2699 2700-2701 2702-2703 2704-2705 2706-2707 2708-2709 2710-2711 2712-2713 2714-2715 2716-2717 2718-2719 2720-2721 2722-2723 2724-2725 2726-2727 2728-2729 2730-2731 2732-2733 2734-2735 2736-2737 2738-2739 2740-2741 2742-2743 2744-2745 2746-2747 2748-2749 2750-2751 2752-2753 2754-2755 2756-2757 2758-2759 2760-2761 2762-2763 2764-2765 2766-2767 2768-2769 2770-2771 2

文 猫冢 编 雷伊

《JUN-E+》诞生于掌机平台，这主的本作是“《JUN-E+》系列”，先有发售的NDS版，之后还会有PSP版发售。作为一款质感十足的音乐舞蹈方块游戏，游戏延续了水口贵史的制作风格。本作是继《Lumines》、《流行前线》、《音乐方块》之后，索尼旗下推出的又一游戏。除了NDS的触控与触屏，将连机的快感发挥到了极致，通过触屏笔来操控方块，改变线条的走向，形成更加强大的连携军团，而且由于触屏还能将本作变为单人游戏，游戏的可玩性十分充足，尤其适合左右线条搭配回应的特性，效率是令一体机无法比拟的，而且为了配合触屏的机制，本作用了一整套平移式风格，相当于两个时区，在十分钟前成为，上述几部都是NDS版本游戏，这款游戏是移植到了“JUN-E+”平台。

[illegible]

本作的操作非常简单，玩家需要先将游戏中的线条格中的线条连接起来才可以消除。使用触控笔使笔让线条上下移动至玩家需要的位置，要注意的是，格子中的线条只能上下移动，并不能左右移动。连接成功后线条便会自动配合着特殊音效和特效画面消去，线条消去时的特殊效果一般会维持1秒，在此期间玩家还能继续加入可消除的线条，或者消除其他的连接线条来增加消除数。

简单地连接起来便可将线条消去。

68



# 跟着动感音乐消除线条!

## 丰富模式、个性人物!

在主模式下一共有フロンティア(开拓者模式)、エンドレス(无限模式)、タイムアタック(时间模式)及面クリ(爽快清空模式)四种模式,每个模式都有其独特有趣的一面。游戏中一共有九名可使用角色,每个角色都个性十足,而且角色们都有自己对应的一颗星球和一段音乐主旋律。



9名个性十足的角色

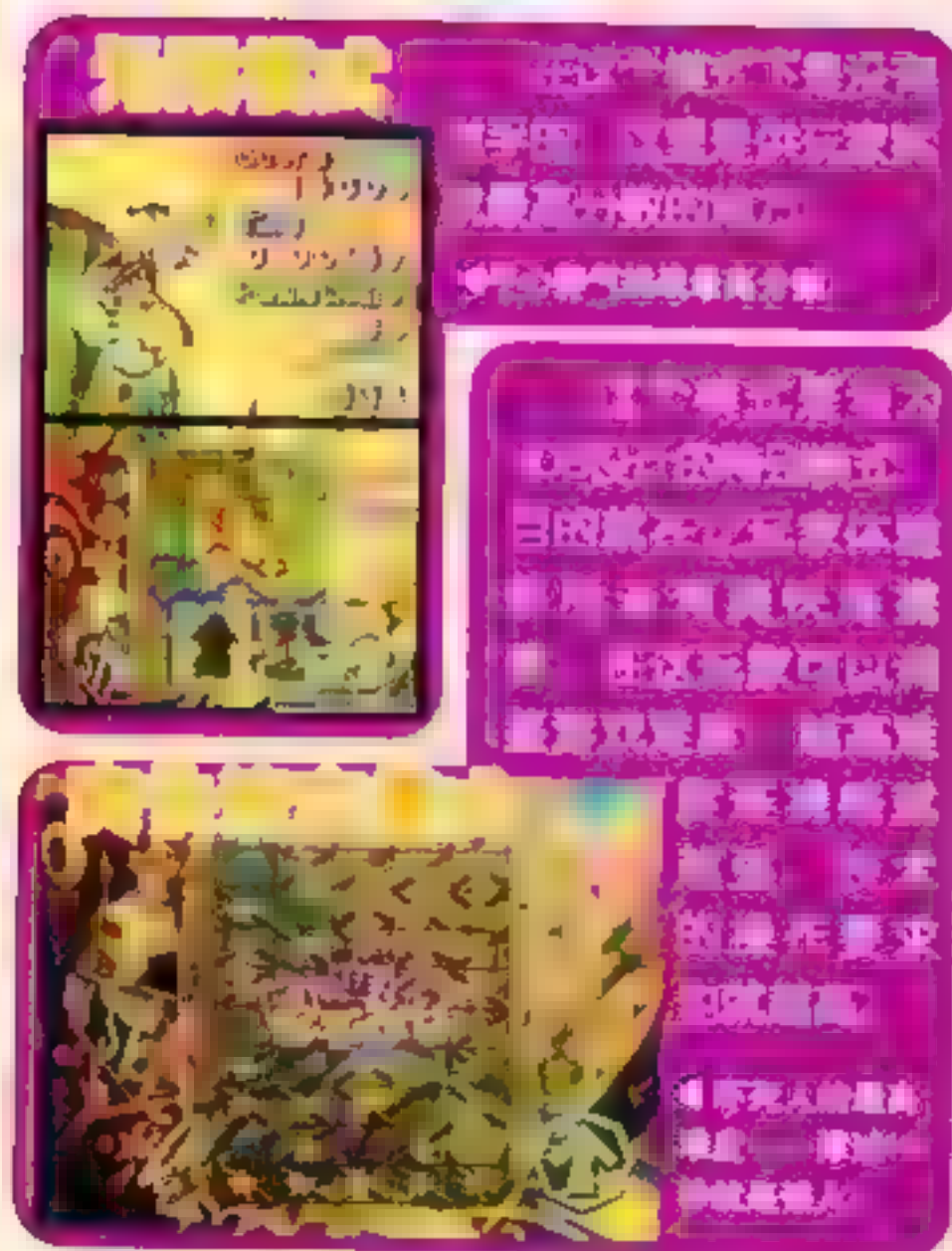


9颗风格各异的行星



## 趣味多多附赠区!

游戏的附赠区还提供了有趣的音乐编辑模式,还有能操作红色小人的赠品模式。



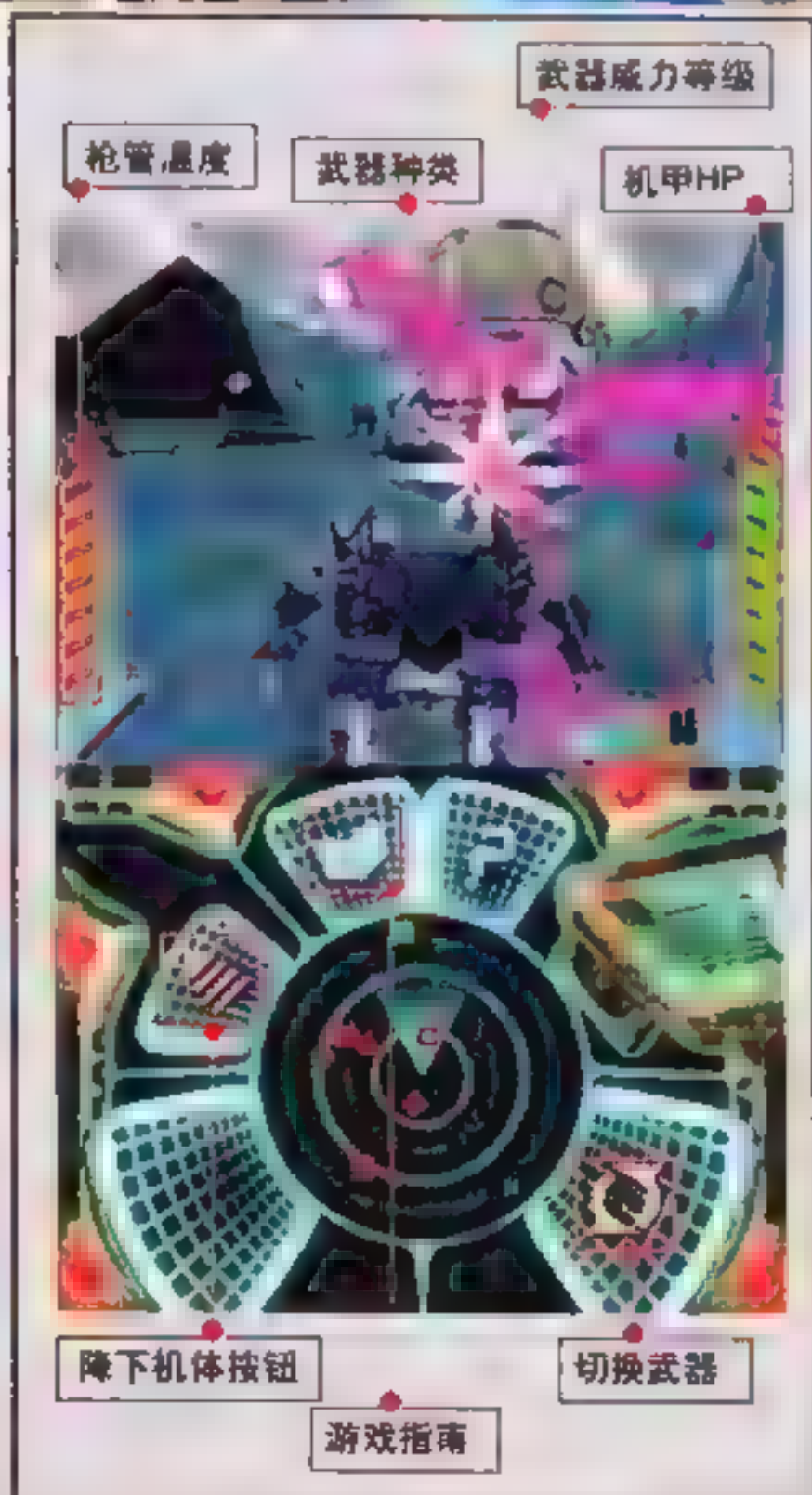




## 游戏系统

单人模式	(CRMAPIGM)
联机模式	(MULTIPLAYER)
新游戏	(NEW CRMAPIGM)
读取游戏	(LOAD CRMAPIGM)
删除记录	(ERASE CRMAPIGM)

## 游戏界面



本作是微软出品的一款驾驶机甲进行战斗的游戏，作为一款比较正统的第三人称射击游戏，玩家在进行游戏时候还需要一个适应的过程。在利用机甲来完成任务的同时，还不忘加入一点难度较高的潜入任务。各种需要依靠触摸才能完成的动作也是本作的一大特色。

文 软饼干

NDS

机甲先锋 幻影战甲  
Metal Assault, Phantom War

## 游戏操作

### 驾驶机甲

十字键	四方向移动
ABXY	视点移动
L	启动助推
R	开火

### 小型机甲

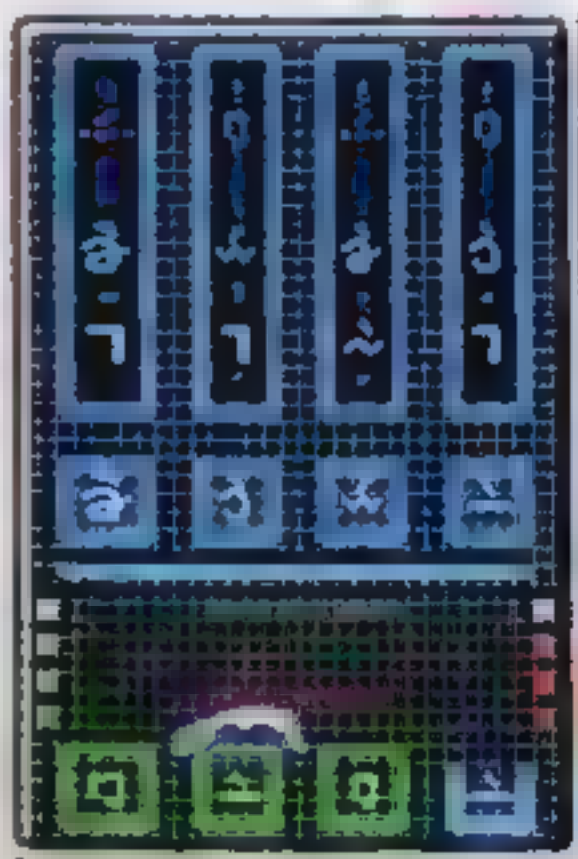
十字键	四方向移动
ABXY	视点移动
L	启动助推
R	开火

### 陆地行动

十字键	四方向移动
ABXY	视点移动
R	安置炸弹 再接为引爆

## 破解电脑

解密电脑的过程就是个迷你游戏，大致分为三种类型，第一种类型是要把上下的符号用笔划线到指定位置，和上屏一样即可。第二种类型是需要把上屏给出的符号拖到相对应的下屏，让下屏4个符号全部符合上屏即可，但要注意回合限制。最后一个类型是最简单的，只需用笔划动下屏的连线，弄成和上屏连线图案相同即可。







## 武器

驾驶小型机甲时，能使用的武器只有两种，分别是光弹和榴弹炮。光弹枪的攻击力比较弱，基本不能用来对付大型机甲，而榴弹炮不容易瞄准，需要算准抛物线的位置，所以驾驶小型机甲的时不要过多地与敌人纠缠；驾驶大型机甲时所有大威力武器都能使用了。另外，所搭载的机甲不同，其特色武器也是各不相同的。除了这些特色武器外，还能使用几种固定的武器，分别是狙击霰弹枪、追踪火箭弹和光弹。驾驶坦克时只有一种攻击方式。驾驶员降下作战时可以安置遥控炸弹，在某些关卡内需要安置炸弹来炸毁目标。



## 流程攻略

公元3134年，在经过10年的和平与繁荣之后，星球共和国正处在黑暗的讯息时代，在这个星际通讯传送的高峰时期，原本已经消失的电脑病毒切断了所有的通讯，在讯息完全中断的危机情况下，人们不知道下一轮进攻将从哪里来，人们唯一的希望就是把机甲变成战争的工具。

### TRAINING DAY

开始：先熟悉一下机甲的操作，地表的杂兵可以无视，直接赶去前方出发点作战处。快速消灭三辆敌军坦克并解除敌军坦克解了围。接着还要攻入敌军基地，在炸掉兵营后，空中会飞来敌军装甲兵，由于其攻击力比较强，一定要优先干掉。把敌军基地内所有有生力量全部消灭后即可通过此段。

### ACM SUPPORT

本关要驾驶小型机甲突破敌人防线，由于小型机甲的火力和不强，所以一定要避免与敌军大型机甲缠斗。第一道铁门可以直接靠助推器飞过去，而第二道铁门可没那么容易飞过去了，这时就要利用小型机甲的抓钩功能，下屏第4个格子便是抓钩，在落地起飞后，点击下屏的抓钩抓住墙壁，等助推器能量重新蓄满后再起飞，这样便能翻过高墙。第二道铁门前有个大型机甲守护，火力很强，凭你现在的武器很难和它对抗。靠近它利用抓钩吸附在它身上，破解它的电脑后，便可以乘上它。

### TRAMINAL BARRIER

先从机甲上降下，操纵驾驶员去电脑前开门（正对电脑时点击下屏中的方块图案）。随后来到空旷地带与敌军防御部队大战一番，全歼后用老办法解开电脑锁。

### GREAT DIVIDE

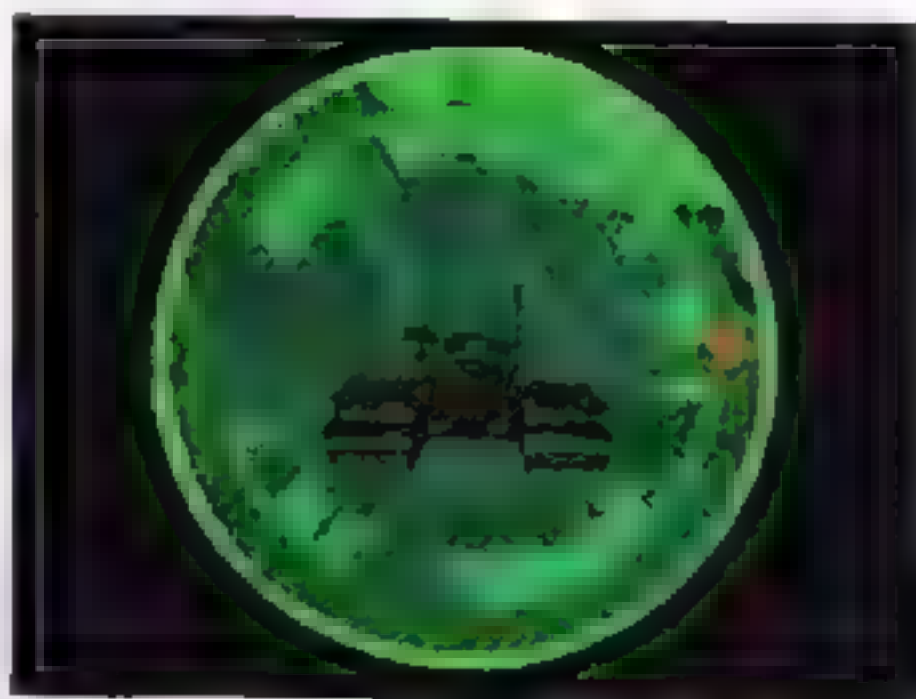
驾驶MK II坦克，利用坦克独有的狙击模式来精确打击敌军坦克。行驶到半路时便能找到一架大型机甲，换乘机甲后再对付敌军机甲就简单多了。最后来到目标地点使用老办法开门。

### LAST CHANCE

冰点镇台内全是敌军部队，一定要小心点，当然在目标地点附近连续击毁该区域的一台电脑，两台电脑前才有开门按钮，你要先搞定它们才行。在击毁电脑的时候会碰到不同大型敌机，用文中已经提过破解方法了，就不再赘述了。

### KNIFE IN THE BACK

按照地图指示一路杀过去。这里要注意的是，某些大型机甲是没有飞行能力的，但是射程比较远，选乘哪个自己斟酌吧。





## COME OUT FIGHTING

按照地图指示行动，本关最后要保护一处自军基地，要求在基地被毁前击退所有敌军机甲。这里比较有难度，敌军会分批前来骚扰，战斗时一定要沉着迅速，优先把敌人重型机甲击破，另外还要想办法把敌人的火力吸引到你身上来，不然基地很快就会被炸掉。

## UP IN FLAMES

搭乘小型机甲来沿路炸毁三幢大楼，小型机甲的火力对这些建筑是没用的，必须要靠驾驶员跑过去安置炸弹来炸毁。接着在铁门附近拿到重型机甲后就好办了，最后直接炸掉塔和所有敌人即可过关。

## JUGGERNAUT

在圆形场地内和蝎型机甲战斗，它的攻击力不俗，主要攻击方式是扔集束炸弹和追踪导弹，集束炸弹威胁不大，多移动跳跃即可躲开，而追踪导弹可以利用场地中的障碍来躲。蝎型机甲一共有两条命，第二次击中才能过关。

## EATING STATIC

驾驶小型机甲在熔岩地带执行任务，好在此处敌军火力不是很猛，都是些坦克、炮台什么的，比较容易对付。来到预定地点与友军坦克回合后，协助友军坦克消灭门口的几个敌人基地，不要忘了顺便调查几台电脑。当附近的铁门开启后，前去换乘大型机甲，消灭铁门外左右两边的防御部队，最后炸毁目标大楼即可过关。

## ROLLING THUNDER

驾驶MK II 坦克在峡谷里慢慢推进，多利用狙击模式来扫除障碍。半途可换乘强力骷



髅机甲，其装备的能量炮不管是蓄力速度还是威力都没说的，轻松通过本关。

## BLACKOUT

驾驶MK II 坦克慢慢推进，目标是炸毁关底的建筑。由于半路会遇到敌军大型机甲的阻挡，由于其能同时发射四个能量球，建议还是利用坦克的狙击能力躲在看不见的地方开火，看见能量球过来就暂时躲躲一下，然后抓紧机会反攻，很快便能把其干掉，剩下的杂兵就好对付了。

## UNSINKABLE

镇压敌人港口的任务，先利用小型机甲应付一下城市内的敌军坦克，当敌军重型机器人出现后，前去对付那辆重型机甲，其威力和防御力一流。清光港口内所有的敌军部队便可过关。

## BURNING BRIDGES

保卫基地，消灭所有进攻基地的敌军机甲。然后来到目标地点的炮台中，这时要把当前武器切换为导弹，当导弹发射后便可以遥控导弹走向。利用遥控导弹炸毁远处的两座大桥后，返回基地即可过关。

## SECURE THE LINES

到达指定地点与友军一起消灭所有的守军。

## DIVERGET ENTRY

在铁门前清光所有敌军后越过铁门，然后先去右边调查电脑开启仓库，搭乘重炮机甲。有了重炮机甲那恐怖的攻击力，沿途的铁门都能直接攻破，最后调查关底的电脑后落入敌军基地。



## VALLEN'S GAMBLE

本关是潜入关，由于被机甲发现后基本上就一击必杀了，所以一定要看清环境再行动。沿途还要记得炸毁一栋建筑。在仓库区域找到一架机甲后就不用怕了，最后的三台电脑处要抓紧时间调查，因为敌人的增援已经正往这赶来。

## THE GRUNTLET

目标很明确的一关，按照地图指示往目的地赶。当得到骷髅机甲后就什么也不怕了。

## MUNITIONS SWEEP

同样很简单的一关，只需要摧毁5个目标建筑即可。由于此区域遍布敌军的防御机甲，所以要小心对付。

## ENEMY REVERLED

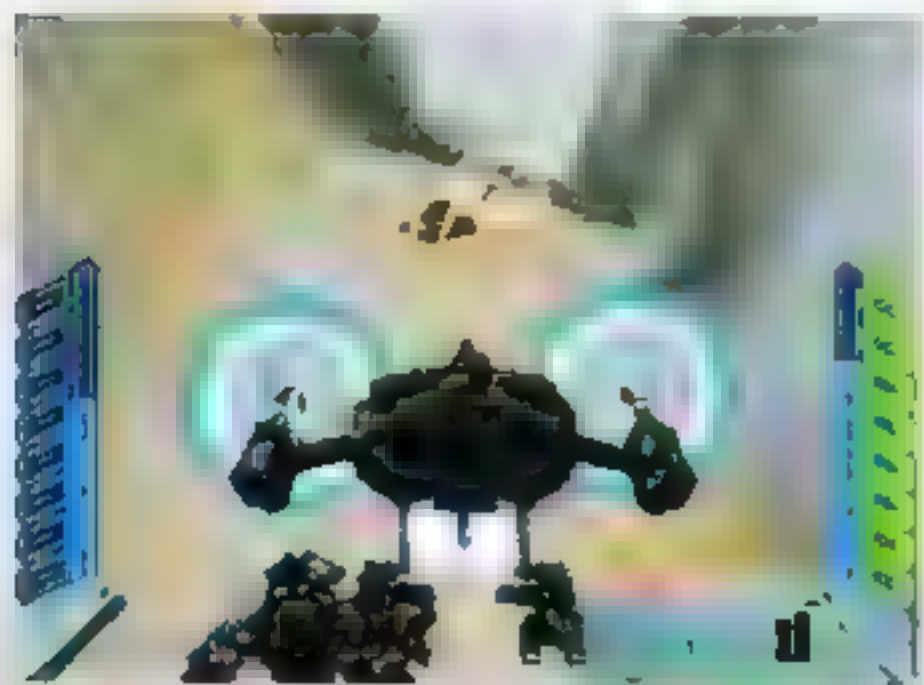
一开始勇敢往前冲，用抓钩抓住巨型机甲，然后会自动进入迷你游戏。由于要成功两次才行，所以难度还是很高的。成功破解巨型机甲的电脑后，就可以搭乘它了。来到敌军的基地，在调查某处建筑底部的电脑后，要快速离开基地，不然就会GAME OVER。

## BOMBSHELL

先清光附近火力点，然后搭乘小型机甲，找到火箭发射台，利用遥控炸弹炸掉桥面，前往目标地点。爬到巨型机甲上，成功安置炸弹后，便可以慢慢目送这颗“定时炸弹”上飞船。

## END TRANSMISSION

按照既定路线前进，来到电脑前干掉防御机甲后要马上降下小型机甲，不然会被炸死。



## SUBJUGATOR

坐上坦克跟着车队慢慢行进，半途按照指示前去目标地点，拿到小型机甲后到达地图所指示的地点，上去后便能进入最终BOSS战。

## SOVEREIGN PRINCE

难度不小的最终BOSS战，一共要打4个回合，并且不管在哪个环节死了后都要重新开始，所以说难度是相当大的。BOSS第一形态比较容易对付，攻击方式为发射追踪导弹、能量光球和地震，地震时只需轻跳便可躲过，使用火箭弹即可轻松获胜。BOSS的第二形态比较难对付，个子小，并且会隐身和一击必杀的招数，所以要小心再小心，可以用普通的步枪慢慢磨死它，一旦血量波及到补充，Boss的导弹很有威力，而且无限补充的，战斗时最好面对Boss，不然很吃亏。除此之外，Boss最趣味的招数是射击了，隐蔽性极高，威力极大，一定要躲着圈子躲避。第三形态和第二形态差不多，用相同方法对付吧。对付第四形态也比较有技巧，它会召唤卫星武器来追踪你，同时它也会站在原地不动，这时系统会告诉你个好办法，那就是让它自己的招攻击它自己，所以只需要把卫星瞄准点引到他站立的位置，就只见一簇光炮打下来，整个世界清净了。





NINTENDO DS



NDS

乐高星球大战II 原创三部曲  
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

由Taveller & Takes制作，LucasArts发行的《乐高星球大战II 原创三部曲》是最近又一部横跨诸多主机平台的游戏。在如日中天的NDS自然也有推出。接下来我们就来看看这款NDS版的《乐高星球大战II》。

## 游戏简介

游戏改编于电影原作，情节上收录了从莉亚公主乘坐的外交使船被达斯·维达劫持开始，炸毁死星、逃离霍斯星球、营救索罗、恩多战役直至达斯·维达与卢克联手消灭西斯的三部曲情节。不仅原作中众多的经典场面和战斗被收录其中，乐高还根据游戏的性质对一些情节进行了恶搞和删改。如此种种，便构成了这款有着自己特色的《乐高星球大战II》。



## 莫斯艾斯里酒吧

游戏里的“大本营”是原作的莫斯艾斯里酒吧，酒吧里的曲子就是比斯人乐队Cantina Band演奏的那首有趣怪异的曲子。正对着吧台，还能看到乐队的现场演奏。吧台可以购买线索(Hints)、人物(Character)、以及额外物件(Extras、特殊物件、特殊模式等，大都价格不菲)。

购买了特殊模式后，无论是酒吧里还是游戏中，都可以在按下Start后选择Extras，将购买的相应模式调成“On”来开启，开启后画面就会做有趣的改变，如Odd Time Mode开启后，画面就会变成胶片版老电影的风格，人物也像黑白电影时代那种常见的白礼帽、大胡子形象。

酒吧里到处散落着碎了的桌椅，走近按A将其拼装起来后，便可以得到奖励，还有不少周围有亮点的地方，可以用绝地武士的原力使其掉钱，除此之外，没有其他办法在酒吧里弄钱。



## 酒吧冲突

酒吧内，伙伴会一直紧跟着你的角色，即使把他打碎了，他也不会还手。除了你的角色和伙伴，酒吧中还有很多原作中的人物游逛于其中，这些人物一旦被攻击到便会展开报复，而且他们的同伴及很快就会出现的被杀者们都会对玩家展开穷追不舍的攻击。打碎他们顶多得一个加血道具，但被他们打碎则有可能损失钱，而且在你购买东西时他们也照打不误——和他们打没什么好处，除非想好玩，不然不必和他们恋战，去吧台或换拼装角色的地方进再退出来就可以了。这个酒吧鱼龙混杂，可能你不去打别人，但经常有NPC间的冲突发生，有时你的同伴中枪，你也会被莫名其妙地卷进去。

从某种意义上说，这是NDS版的一个有趣之处。





## 角色的增加

在故事模式中，大多数角色的在出现或被使用后，就可以在吧台购买并在自由模式中使用这些角色了，可以购买并使用的角色有68人。除了人物，射击关卡中出现的飞机等也可以在吧台买到，买到的飞机不仅可以在自由模式中随意选用，还可以去酒吧外的停机坪，从各个角度观看乐高版的战机以及它们的精彩特写。

## 原创角色

酒吧中有拼装原创角色的地方，这里可以用大多数购买来的角色的各个部位来拼装出自己的机器人，而且是用触控笔来方便地进行更换部位操作。在这里，玩家

大可以根据自己的口味和趣味随便拼装，而且拼装非常自由，连帝国突击队的头盔都能扣到R2机器人的头上。操纵上屏角色去拉下拉杆，还可以用掉落的机甲角色来熟悉一下操作。



## 模式简介

### 故事模式

按照原作及改编的情节发展的模式，用固定角色来发展剧情，该模式中穿插了不少有趣的动画。



### 操作

#### 通用按键

A	决定
B	返回

#### 飞行射击关卡

Y	普通攻击
A	特殊武器
X	快速回转机身
START	暂停游戏

#### 一般战斗时

Y	普通攻击
A	特殊能力 / 开启锁或开关 使用连射爆破枪等固定兵器
B	跳跃 离开兵器
START	暂停游戏



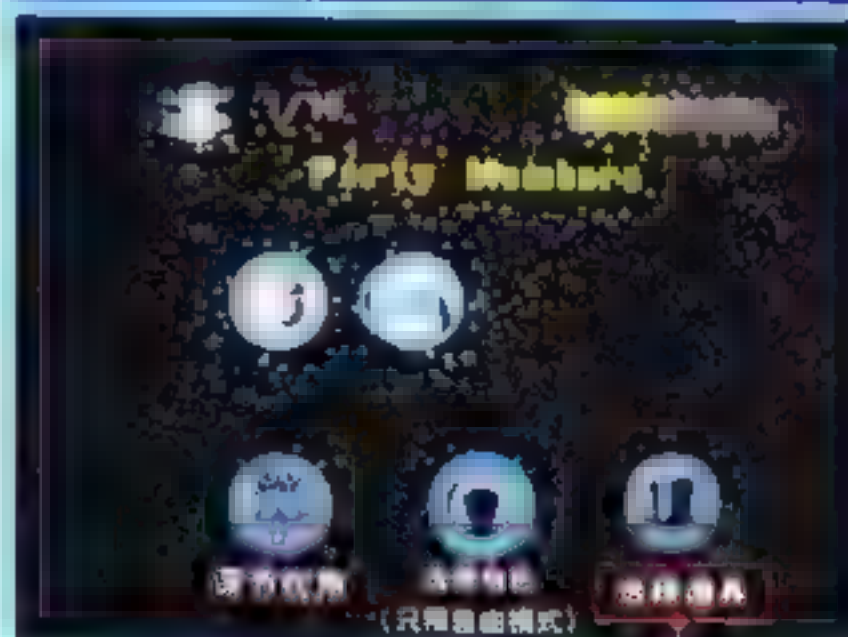
### 自由模式

重新进入已经完成的关卡，就会有“重玩故事模式”（REPLAY STORY）和“自由模式”（FREE



MODE) 两个选项。前者是重玩故事模式，后者则可以用已有的人物来进行游戏，该模式下不仅可以随意选择能够使用的角色，在游戏中也能随便切换角色，以达到广设解谜的目的。

### 触摸屏操作



特殊道具是一项非常有趣的设定，比如能给角色戴上红红的帽子或礼帽，可以避免一些无意义的战斗，还可以给战斗力非常低的伊沃克人装上光剑，让伊沃克人也像尤达大师那样蹦蹦跳跳地砍来砍去。



## 登场角色的分类

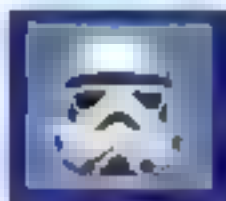
游戏中，可以在自由模式中任意使用的角色有68人，其中包括反抗军16人、帝国军8人、绝地武士12人、机器人6个、赏金猎人10人、矮人4人以及9名混杂角色和3个原创角色。这些角色在进入非射击类关卡的自由模式前和自由模式中可以任意选择。

### 反抗军 (Rebel Blasters)



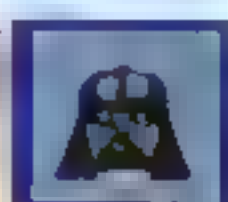
从普通的作战士兵到老练的原作中的莉亚公主、汉索罗等都归于一类型，他们的武器是爆破枪，可以解开拉杆开关、攀绳索等的谜题。一些角色在跳跃后再按跳，就会做出向前的空中翻越动作，从而使自己跳得更远，落地时如果持枪在手，还可以做出单腿跪地、向前方连续射击的射击动作。

### 帝国军 (Imperial Blasters)



包括帝国的士兵、军官以及钛战机的飞行员们，武器同样为枪，拉开关、攀绳索都和反抗军一样，其中一些角色跳起后，再按跳，会直接扑向更远的地方，结结实实地摔在地上，因此没法做落地后的射击动作。这一类角色可以进入一些只允许帝国军才进入的房门。

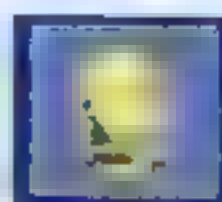
### 绝地武士 (Jedi)



包括绝地大师、绝地武士和军武士，以光剑作为武器的绝地在本作上的表现尚可，电影中那些挥动光剑所向披靡的场景在游戏中更多地被体现为慢吞吞地空挥，因此大多不实用。不过如果用原力将敌人的头扭到后边，再补上一剑，就可以迅速解决战斗。但一些大师级的角色还是非常强悍的，如达斯·维达按住A后就可以使出能秒杀大多杂兵的原力钉喉；尤达大师则是快速大范围的绝地第四型剑术。绝地都具备二段跳的能力，因此能到达其他角色正常难以到达的地方。

### 机器人 (Droids)

包括R2-D2、C-3PO在内的机器人，还有白色的礼仪机器人K-3PO以及红色的



R5-D4，还有一个可以钻进洞的机器人MSF-6以及一个完全反骨的方块脑袋Gonk机器人。R2-D2可以开蓝色标志的门，按住B后连按住不放，它就会向前飞一段不短的距离；R5-D4除了具备蓝色R2的全部技能和能力，按下A它还会自爆。而两个礼仪机器人即不会攻击，也不会跳，只可以开金色机器人头标志的门。

### 赏金猎人 (Bounty Hunters)



给钱就杀人的赏金猎人们的武器不拘一格，有些兵器有令兵器，还可以开启只有赏金猎人才进入的门。

### 矮人 (Small)



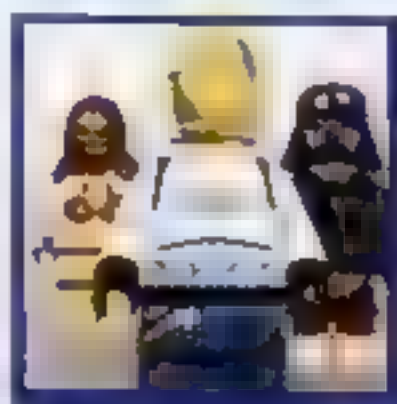
加瓦人、伊沃克人及恶霸贾巴身边那个猥琐的蜘蛛猴，它们可以钻入一些狭小的地方，但战斗力基本不用去指望。

### 混杂角色 (Misc)



包括了西斯大帝的卫兵、沙人、贾巴的打手加摩族人、冻成冰块的汉·索罗、酒吧乐队成员以及吧台老板这些古七、八糟的角色，西斯卫兵、沙人及加摩族人还算强大，酒吧乐队用乐器敲人威力一般，至于冻成冰块的汉·索罗及吧台老板，根本就不能攻击，纯摆设用的。

### 原创角色 (Character Creator)



用现有的人物的各部位模型来拼出自己的原创角色，拼装时可以用触控笔直接操作，非常方便。最多可以保存一个原创角色。





## 飞行射击关卡



本作飞行射击关卡实际上就是把人物换成了交通工具，基本没有什么速度感，但也不用担心机体被撞毁。进入飞行关卡的自由模式前或自由模式中，共有14种交通工具供选择，反抗军的X翼星际战斗机、帝国的钛战机、对庞然大物AT-AT实行“绊马腿”战术的雪地球车、被帝国投往银河各个角落的侦察机器人、能超越光速的“千年隼”等原作中耳熟能详的著名机体悉数登场。这些不同的机体的飞行高度和速度是不同的，如X翼星际战斗机和钛战机飞得很高，可以直接得到高地方的钱币，雪地飞车、侦察机器人等就飞得很低。



## 解谜

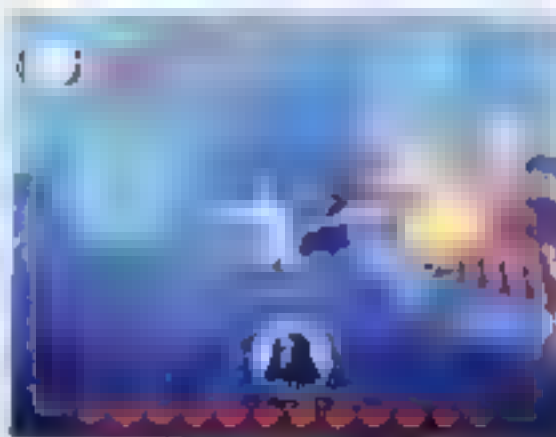
众多的人物除了令战斗更加激烈，也使得解谜要素非常丰富，游戏中有非常多的攀登、开门等谜题，如果地上有一圈红绳子，用反抗军、帝国车等就可以站在上面按A攀登到更高的地方。让绝地武士对着有光晕的物体按住A，就会使物体发生变化。还有开门，如果门口有蓝色的R系列机器人头标志，就在R1或R2机器人在蓝色标志前按A；有金色C-3PO的金色的门前，可以用C-3PO或K-3PO在标志前按A将门打开；还有帝国车标志的、赏金猎人标志的，只要让对应的角色站在标志前按A，就可以将门打开……一些门可能在故事模式中无法进入，但可以在自由模式中通过切换角色来进入并取得里面的钱币物品。此外，游戏还有拉开关、推箱子、二段跳等多种谜题，难度都不大，这里就不一一说明了，给大家自己去探索。



## 宿命的对决

### 1 卢克·奥比万VS达斯·维达

在本作中，卢克和父亲维达有两场战斗，第一次是在《V》的第4章的最后，卢克和奥比万共同迎战达斯·维达。这个家伙极其强大，手能劈，也能用二段跳，长时间地范范空中会被维达的原力封锁抓个正着。用奥比万时可以按住A和他拼招，弹开后趁机猛砍可以打掉他大量的HP，用卢克时，要注意不要跑直线，也不要原地一直或向前直线开枪，否则被他开炮弹回的子弹伤到自己，除了拉开距离后跳起射击，在他挥空拳的时候抓紧攻击可以打掉他一格体力。



《V》的情节中，在营救汉·索罗时也会遭遇达斯·维达，战术和用奥比万时一样，争取速战速决吧。

### 2 卢克·奥比万VS达斯·维达

游戏的最后，被儿子卢克召唤回冥知的达斯·维达也将剑指向了西斯大帝，西斯大帝的攻击极其强悍，和他的战斗分三个阶段：

第一阶段被西斯大帝及其卫兵的兵围攻，不过难度不大，用达斯·维达那招霸道的原力封锁可以轻松清除掉皇帝身边的杂鱼，将战斗顺利地推入下一个阶段。

第二阶段没有了杂兵骚扰，但卢克和维达也不能使用原力了，不过不用怕他，他的厉害之处是远处的原力攻击，我们贴着他用剑砍就能快速结束第二阶段的战斗。

第三阶段在有强大电流做逆时针旋转的平台上作战，我方角色碰到电流立刻就会碎掉，而西帝却根本不怕电流，因此这一战会非常辛苦，最好的方法是跟着电流转到西帝的侧身去砍，虽然也难免被攻击到，但游戏没有Game Over的设定，因此就拼了吧。





《杀戮地带》是由荷兰开发组 Guerrilla 所开发。当时因为号称“无坏手”而名声大噪。与PS2版制作不同的是，PSP版的《杀戮地带》的小戏方式发生，大转变。变成《战略射击游戏》。这与PS版的《杀戮地带》比较类似。这样的改变反而比前作的FPS类型要好很多。完全避免了系列前作中因为枪而让玩家头晕目眩的事发生。本作预定7月10日发售。而前作大作都在它的版本可能并非最完美的全版。到底能不能以敌对势力来解放战场呢，如果真是这样的话。那本杂志肯定会在以后的《P》上生“外传”。请广大读者注意。

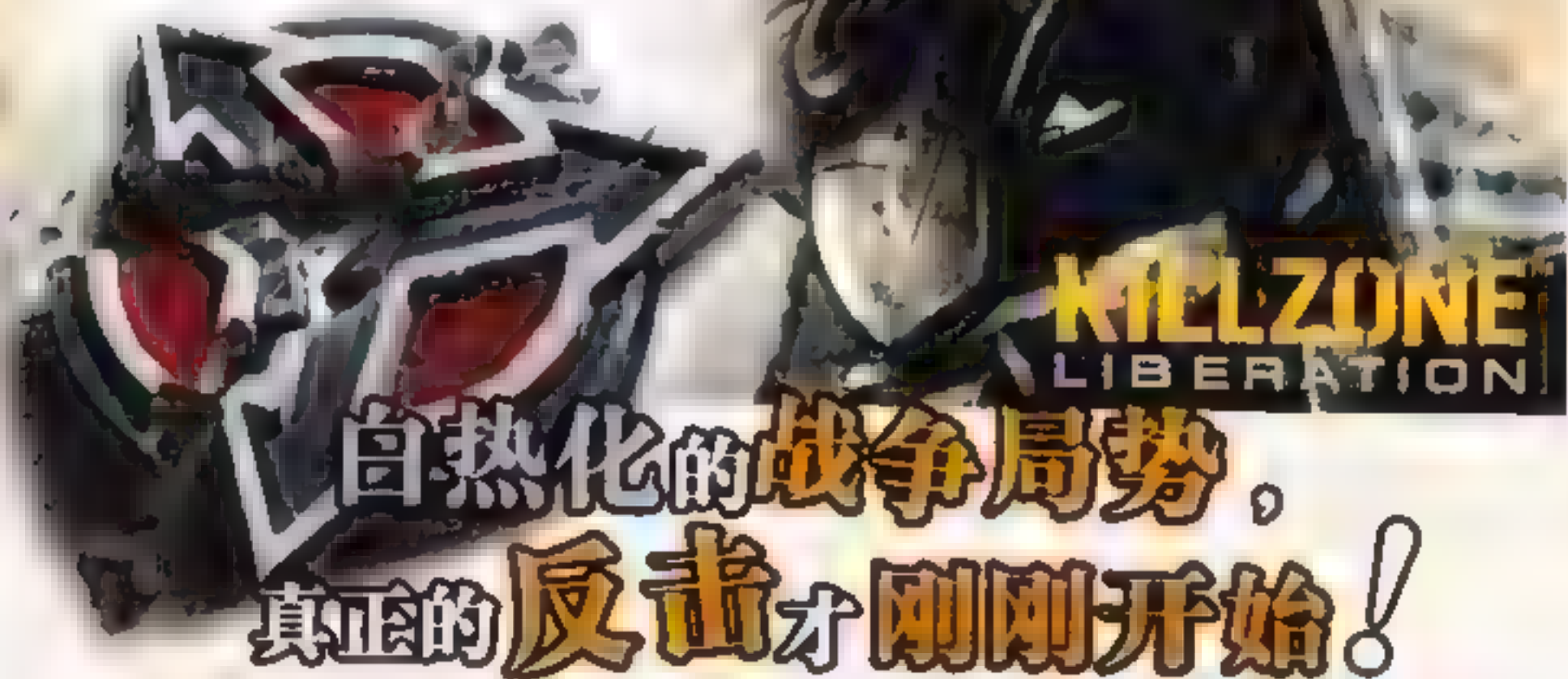
PSP

杀戮地带

Killzone Liberation

◆ A ◆ 11月1日 ◆ 游戏  
◆ 人 ◆ 11月 ◆ 游戏  
◆ 11月 ◆ 游戏

文 软饼干



自热化的战争局势，  
真正的反击才刚刚开始！

## 系统模式

### 单人模式 (Campaign)

主线是精英式，3个章节，每个4小时。每通掉一小关才能开启下一关。每一小关都有详细的地图，一般分为4个区域。大致任务内容包括：主，破坏和解救人质。

## 游戏界面解析



- 1 木箱子
- 2 补给箱
- 3 同伴
- 4 弹药数量
- 5 武器种类
- 6 出系武器
- 7 HP
- 8 SYRINGE 数量
- 9 钥匙卡



- 1 自身位置
- 2 同伴位置
- 3 任务地点
- 4 出口
- 5 补给箱
- 6 超级补给箱 (有 C4)
- 7 钥匙卡
- 8 此路不通



## 挑战模式 (CHALLENGE MODE)

挑战模式中拥有4个场景,每个场景中有5个挑战项目。系统会根据玩家的挑战成绩来授予金、银、铜三种奖励,金牌奖励20点(POINTS),银牌奖励10点,铜牌奖励5点。这些点数关系到“SELECT ABILITIES”各种技能的开启情况。想要开启全部技能就要在挑战模式中努力啦。

### 打靶训练 (TARGET PRACTICE)

在限定时间内射击靶子越多评价就越高,如果脱靶就会失去1次资格,脱靶5次挑战立即结束。上子弹的时间是关键,好好权衡一下。

### 移动打靶 (TARGET PRACTICE RUN)

运动中射击靶子,同时还要在最快的时间内赶到指定地点。打中正确目标能获得3秒加时,打错会扣时间。其实只要记下靶子出现的位置,挑战就会变得很轻松。

### 埋设C4 (C4 COURSE)

在限定时间内携带C4前往指定地点炸毁建筑物,一



般C4埋设点附近都有守军,解决掉他们后再进行破坏活动。

### 捕捉机械蜘蛛 (SPIDERMINE CATCH)

把机械蜘蛛引进铁笼子里面,感觉像在抓螃蟹。

### 收集手提箱 (OBJECT COURSE)

在限定时间内收集规定数量的手提箱,只要记住藏有手提箱的木箱位置就会很轻松。

### 战地防御 (BASE DEFEND)

迷你防御作战。你和同伴在一个限定的区域内进行防守,以此来顶住敌人如潮水般的冲锋,坚持的时间越长评价也越高。

## 多人模式 (MULTIPLAYER MODE)

选择好对战的地图后就可以进入对战了。对战中,战地补给箱中的道具是共用的,这点需要注意。最后的评价是以杀敌数和被杀数来衡量的。

## 合作模式 (CAMPAIGN CO-OP)

顾名思义,可以和其他玩家一起配合闯关。战地补给箱中的道具是共用的,而且人物与人物之间不能拉开太大距离,必须保持在一定范围内,才可以分开进行探索。

## 游戏操作

### 徒步作战

肩杆	控制人物行动
	射击
	上子弹
○	切换高系列武器并进入瞄准状态,再按一次即可扔出
X	动作键: 拣取物品、近身枪托攻击、上交通工具、拆除或安装各种炸弹、替队友治疗
L	锁定面对方向
R	举枪蹲下
L+R	自动瞄准可破坏物品
移动中双击L	翻滚
十字键	↑为进入指挥界面(身边有队友的情况下才有)、←为选择指挥项目、↓为从交通工具或机枪座上下来
START	菜单
SELECT	地图/任务内容

### 驾驶坦克

肩杆	控制坦克方向
X	油门
—	倒车
1	战车主炮攻击
○	战车机枪射击
L/R	战车炮台旋转
L+R	战车炮台复位

### 驾驶战斗气垫船

肩杆	控制气垫船方向
X	油门
△	倒车
1	舰载机枪射击
○	舰载导弹攻击
L/R	舰载机枪旋转
L+R	舰载机枪复位





## 游戏要素

### 移动目标瞄准

战斗中如果什么键都不按,并且大致面对目标所在方向的话,目标头上便会出现HP槽,就代表目标已经被你锁定,这时候便是最佳射击时机。如果此时进行移动的话便会失去锁定。所以建议在已锁定目标的情况下按住、键后再进行移动,只要是小幅度的移动目标都会牢牢被你锁定着。



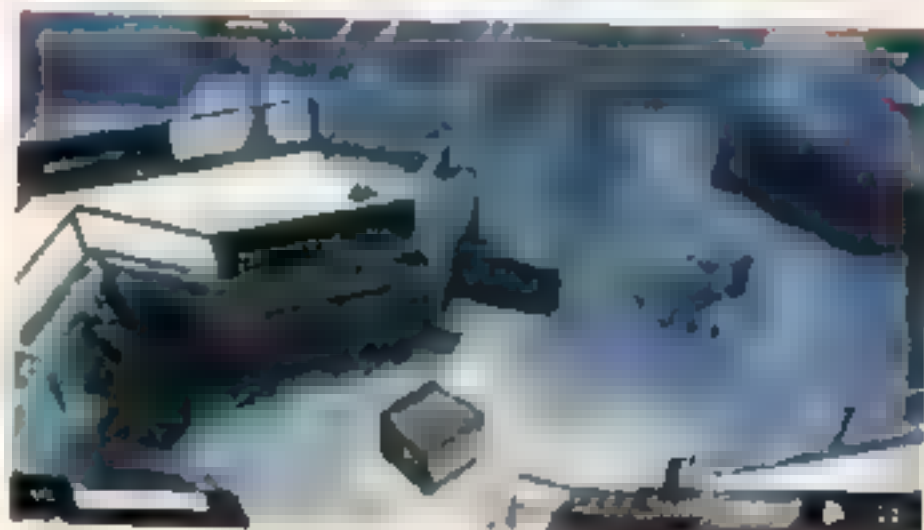
### 固定物体瞄准

游戏中的可攻击的物体种类非常多,包括木箱、油桶、地雷、水雷、红外感应炸弹机等特定目标。玩家只要同时按住R和L键,准心便会优先瞄准这些目标,可以让玩家有选择性地进行治疗。



### 探身攻击

控制角色在墙壁、金属挡板与掩体时,按R蹲下后再按、键便可以作出探头攻击。蹲下的时候很好有对目标所处方向,这时可以看到目标HP的颜色,这时按、键就能进行探头射击了,松开、键又可以继续保持半蹲的隐蔽状态。在二难度下进行游戏时,玩家熟练掌握这个技巧。



### 翻滚技巧

翻滚可以有效地躲避敌人的火力,其最主要的作用恐怕就是用来躲避地雷和追踪导弹的攻击。由于在游戏中期会经常碰到扔手雷和装备肩扛导弹的敌军的致命攻击。前者的手雷会直接扔到你脚下,而后者发射的导弹是具有追踪效果的,如果不使用翻滚的话基本上没命了,可见翻滚的重要性。最后要提醒一下,原地不动时是做不出翻滚动作的,而且翻滚时也不是无敌的。

### 补给箱

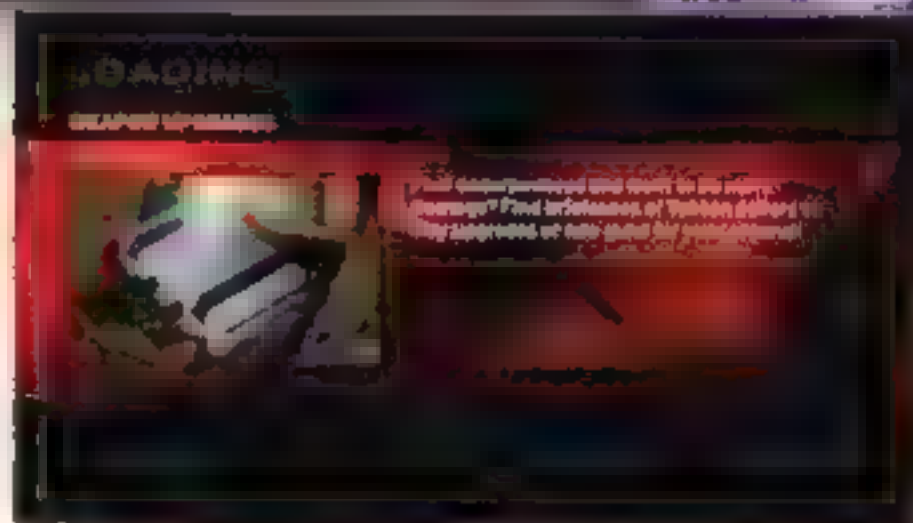
游戏中玩家拥有一把事先选择好的武器,而更换武器,补充急救包、手雷、烟雾弹、C4、地雷、SYRING等就需要通过补给箱来得到补充。箱子一共分为三个部分,分别是武器弹药、急救药品和雷系武器。游戏中的补给箱数量非常多,几乎每个不同场景内都有一个,所以不用太担心物资的补充。



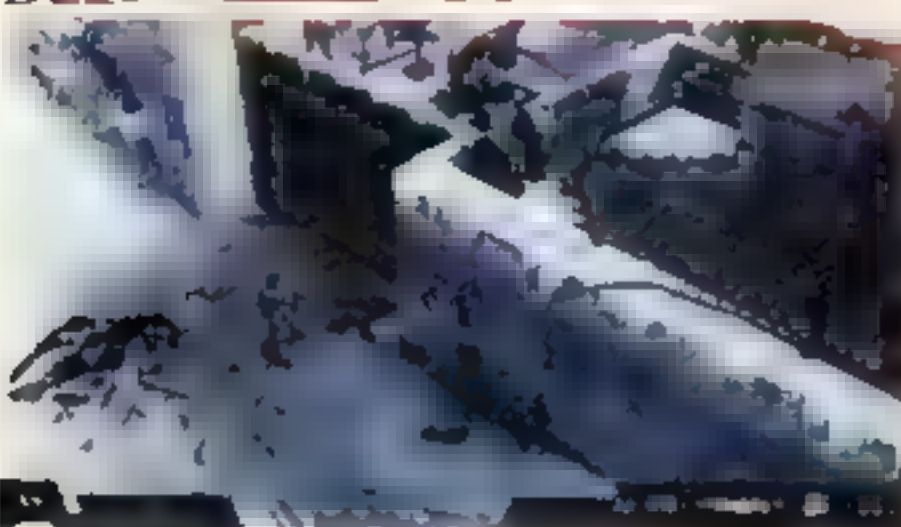


## 手提箱

每一小关中都有一定数量的手提箱(VEKTAN),手提箱的数量关系到武器的开启和升级,所以要尽可能多地找到这些手提箱。这些手提箱大多数都隐藏在木箱中,只要每关中的木箱都搜索一番,就基本能找全。



## 同伴



游戏的某些关卡中会有同伴协助你一起战斗。比如游戏初期的 Rico 和后期的那个女佣兵 Luger。同伴在身边的话可以按十字键1对他们下达战术指令的,比如让他们原地防守或者干掉某个指定的敌人。在某些特定地方时还要指挥他们进行一些特殊任务,比如让 Rico 的去埋设 C4, 让 Luger 升机关。战友们的武器是无限的,但是和主角一样受到严重攻击后也是会牺牲的,所以要时刻注意同伴的HP值,过低的话就要帮他们打针(SYRINGE),另外很搞笑的一点是,你的攻击对同伴也有效,可千万别伤到自家人。如果你打了 Rico 一下,他可是会狠狠地回敬你的哦。

## 可乘坐工具

游戏中一共就三种可乘坐工具:座式机枪、坦克和气垫船。座式机枪是固定在地上的,长时间持续射击后枪管会因过热而停止运作。后两者是可以驾驶的交通工具,这些工具只在特定关卡中出现,所以一定要好好利用,不要輕易被击破。



## 存档点

游戏中每经过一段路程就会自动进行存档的,一般都在场景发生变化的时候。如果在游戏时挂了,就会回到最近的一个存档点。建议在出现存档的提示后,最好先清理完这片区域再去别的地方,因为触发一次存档后就不会在同一个地方出现存档提示了,以免不小心死掉后多跑冤枉路。

## 敌向兵种

游戏中最有特色的便是那些各色敌兵了,统一的黑色作战服配合眼部射出的橘色灯光非常具有震慑力。他们分工明确,合作默契,装备的武器和战斗技能也是各有千秋。俗话说“知己知彼,百战百胜”,清楚了解他们的行动规律才是克敌制胜的大前提。





### 步兵 (TROOPER)

最普通的士兵，很容易对付。不过有些步兵会背着通讯机，所以要在他们转身的时候破坏其背后的通讯机。

### 突击步兵 (SHOCK TROOPER)

装备有高速连射手枪的步兵，动作非常灵活，会翻滚着躲避你的攻击。

### 战斗犬 (ATTACK GOG)

速度很快的家伙，不过还是不难对付。

### 狙击手 (SNIPER)

喜欢躲在远处偷袭你，狙击技术肯定不能和你比。(笑)

### 霰弹兵 (COMMANDO)

厉害的家伙，这些光头壮汉不但皮厚而且受到攻击后几乎没有硬直时间。与他们作战要保持好距离，趁其加子弹的时间进行还击。要是被一群霰弹兵包围的话，你就等着重新来过吧。

### 手雷兵 (GRENADIER)

喜欢扔雷的兵种，扔雷动作很隐蔽。要注意被不要被他们近身，其匕首攻击又快又狠。

### 火箭兵

火箭兵发射的导弹具有很强的追踪能力，被打中一下基本就挂了。可以近距离接近他，他就不会攻击了。

### 专家 (SPECIALIST)

相当于拿着连发狙击枪的敌人，其手中的武器能一下把你击倒在地，如果边上还有其他敌人配合打你的话就比较麻烦了。

### 盾牌精英兵 (BODYGUARD)

装备盾牌，手拿电棍的士兵，他最厉害的一招就是近距离一电棍把你毆死，非常霸道。由于其正面拥有几乎完美的防御力，所以相对的弱点就在背后了，绕到背后偷袭他吧。

### 座式机枪手

一般有座式机枪手的地方附近就有掩体，躲在掩体后面与这些家伙慢慢玩，另外扔雷也是对付他们的好办法之一。

### 机械蜘蛛

相当于一个移动自爆炸弹，它会自动跟踪距离自身最近的人，而且是敌我不分的。如果这些机械蜘蛛附近有敌人的话，就可以利用这些机械蜘蛛了。

## 武器

游戏中玩家可用的武器种类很多，在游戏开始前就必须选择一把初始武器。选择武器时要查看一项性能指标，分别是射速 RATE OF FIRE、精确度 ACCURACY、杀伤力 FIRE POWER。根据任务类型，挑选一把称手的武器是非常重要的。另外，如果选错了也不要紧，可以随时去补给箱中更换其他武器。

### M-82G ASSAULT RIFLE

ISA标准步枪，弹匣容量32发。射速、精度和火力都比较平均的步枪。

### StA-52 LAR ASSAULT RIFLE

Helghast标准步枪，弹匣容量40发。射速和火力比较出色，缺点是精度不高。

### Ivp-18 MACHINE PISTOL

高速连射手枪，弹匣容量24发。该武器射速超高，其他性能指标与StA-52类似。

### StA-52 SLAR SNIPER RIFLE

装备有视觉雷达的狙击步枪，弹匣容量1发。除了装弹速度很慢外，精度和火力都是一



流的。

### M13 SEMI AUTO SHOTGUN

自动霰弹枪，弹匣容量2发。精度不高但是攻击范围广，近身攻击力非常恐怖。缺点是只能连续射两发子弹。

### M3 REVOLVER

左轮手枪，弹匣容量8发。手枪中的王者，性能指标均属优良。

### VNS 10 SCYLLA

本作中最强武器之一，性能优良，最重要的是该武器子弹无限，缺点是枪管发热过快，连续射击时间不能太长。



## CROSSBOW

十字弓弩，弹匣容量1发。射中目标后还具有炸裂效果，威力不俗。

## MISSILE LAUNCHER

火箭发射器，弹匣容量3发。该武器只在特定地点获得，主要用于对付重型目标。

## JETPACK

华丽的飞行套装，装备后具有短距离低空飞行的能力，移动速度提高，附带的机枪弹量无限，可惜只能在关卡3-3中使用。

## 手雷

扔准了能一下炸飞一堆敌人，但是对某些重装士兵就没那么好用了。

## 烟雾弹

干扰敌人视线用，敌人看不见你的同时你也没法看清敌人，有烟雾的地方无法进行瞄准。

## 地雷

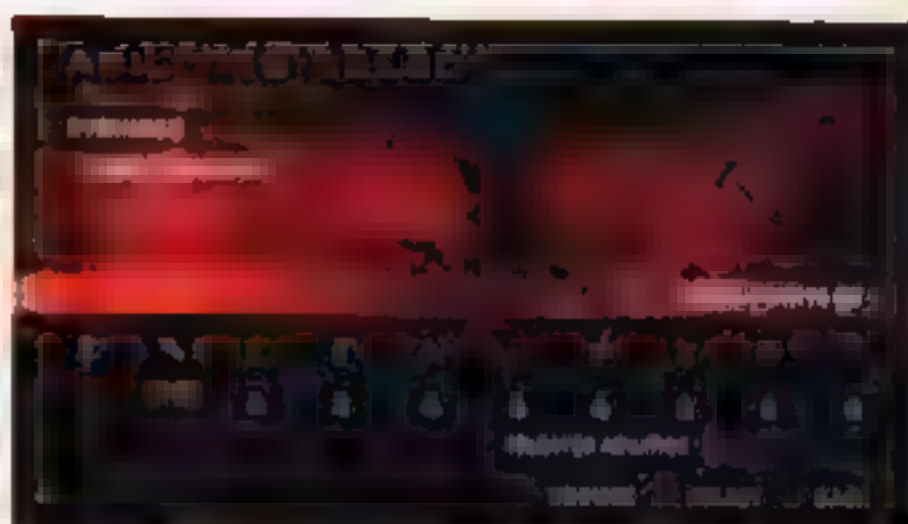
不错的防御武器，用来埋设在交通要道上让敌人踩。另外地雷还分为不可遥控和可遥控两种。

## C4

特殊道具，主要用于开路，并且只能在特定地点使用，这些埋设地点会有一个圆形记号。

# 技能

在武器选择画面内按 就能进入“ABILITY SELECT”界面，这里就是提升战斗效率的有用技能，这些技能的开启需要通关挑战模式(CHALLENGE GAME)中的各一小节已获得的分数(FUNT)来开启。这些技能从左至右分别是：打击队带量提升(FRAG GRENADES)、急救针带量提升(SYRINGES)、C4埋设速度变快、DEMOLITION、急救针带量提升(MORE SYRINGES)、拆弹带量提升(MINICLEARING)、地雷带量提升(MINILAYING)、格斗攻击力提升(COMBAT)、提升上限(BODY ARMOR)、提高治疗等级(HEAL) 携带无限弹药(AMMUNITION)



# 解放之路! 剧情流程攻略

## 第1章

## 新的威胁

(A NEW THREAT)

最近赫尔曼的战争愈演愈烈了，海尔星高级将领Metrac将军策划35天以来不断的攻势，率领部队企图夺取位于Rayhoven的军事基地——这个拥有大规模杀伤性武器的武器库。而ISA方面则派出Toppel上校，让他前往被即将被海尔星人占领的军事基地内营救被囚禁在那里的大人物。另外还有一件重要的事情就是阻止大规模杀伤性武器落入海尔星人手中。

"Vekta市从来没有停止过抗争，这只是开始。我们将继续奋起反抗海尔星侵略者!"

——ISA指挥官

## 1-1 反击 (COUNTER-ATTACK)

身处SA基地前，随处可见炮弹炸起的尘土和遍地的尸体，SA与海尔星人的战争惨烈程度可见一斑。任务要求你去找西边寻找队

友Rico，并与他汇合。沿着壕沟行进，由于友军的帮忙，使得敌军步兵的HP普遍都比较低，很容易对付。绕过前方被树木挡住的道路后不久便发现了一名幸存的友军，他会招呼你帮忙对付附近蜂拥而出的敌人，而附近正



好有座式机枪，靠近后按，便能坐上去，L和R是方向调整，I为射击。要注意不要长时间连续扫射，枪管过热后会停止射击进行强制冷却。拿到补给箱里的C4炸弹后一直往左边走，在尽头的建筑残骸处使用C4炸毁堵墙，穿过缺口绕回到刚才碰见友军的地方，再一次使用C4炸毁附近的铁丝网。顺着走便能在前线哨所内找到隶属ISA的重型机枪手Rico。

## 1.2 撤退 (RETREAT)

紧接着上一关，两人正准备返回ISA基地时，Rico遭到了偷袭，生命垂危，这时赶紧从箱子里找出治疗针，用RINGE靠近Rico按，即可为他治疗，现在有了同伴的协助，战斗轻松了许多，Rico那高达1500的HP和强大的火力使他像一头愤怒的公牛。返回的路上会发现建筑残骸处都被友军装上了红外线感应炸弹，靠近按住一片会立即爆炸。另外由于装设红外线感应炸弹，指挥官会设置C4来炸开路障。在消灭掉ISA基地前埋伏好的敌人后按下绿色开关，进入基地后即可通过本段。

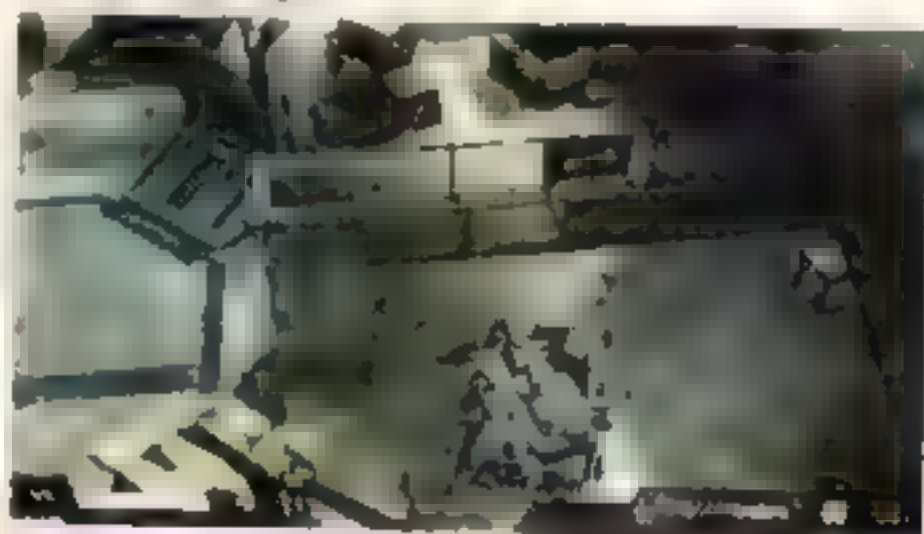
## 1.3 营救行动 (EVACUATION)

由于小小的意外，使得Teppic和Jhac分散了，现在只能靠一人之力来完成营救人质的任务了。顺利进入ISA基地后发现有哨所附近有自动防空火炮，设置四颗炸弹，不然友军的运输机不能降落。这颗炸弹设置后，便要从基地内救出一名被击落的重要人物VIP，先往北搜索，在03号门内找到一名女性人质Evelyn，送回运输机后返回刚才经过的铁丝网处，炸开门后深入基地内部，这里会遇到敌军狙击手，要小心对付。在基地一层发现一扇失控的电子门，暂时还进不去，可以先在门口

安置两枚地雷，等下就知道好处了。在08号门内找到第一个人质Milcher，护送回运输机上后就直接带好C4前往刚才那扇失控的电子门处，你现在就能看见事先埋设好的地雷的作用了。最后一个人质是Strats n将军，他会一路协助你杀敌，所以不用太担心。全部人质成功脱逃后就继续奔赴下一个战场吧。

## 1.4 破坏行动 (SABOTAGE)

刚没走几步就发现附近建筑物上的狙击手，趁他还没反应过来时快速消灭之。果然大坝入口处的敌人后便能鸟枪换炮了。对于敌军的机枪火力可以无视，优先消灭拿导弹发射器的敌人，同时要小心避开地上的感应地雷，尽量把坦克开到目的地，利用C4炸开大坝，后来到一个类似有4个大铁架支撑着中岛平台的区域，最降急降，敌军，会陆续赶到，每攻击方式行为炸击和机枪扫射，且炸击的爆炸是无视免疫的，不管你躲多远都能打到你面前，对付坦克有个诀窍，本区域有个地方用土是打不到的，躲在那里是非常安全的，不见坦克飞过来就蹲下，在坦克开火时，先伤通过也不是难事。来对付，坦克，在基地的区域中的3个大铁架处，使用大威力武器瞄准铁架射击即可轻松搞定。最后从区域A的传送门回去。



▲躲在图中的铁箱子后面就能无视坦克的炮击

# 第2章

## 阴谋

### (TRAIL OF DECEPTION)

“来自Rayhoven的撤退是一次沉重的挫折，但不是失败。我们的领导者正准备发动一次革命的反击！”

—ISA 指挥官



## 2.1 接近 (APPROACH)

登陆后要小心海滩上埋设的感应地雷，红外感应炸弹可以直接打爆。进入中央区域时，会首次遭遇海尔星战斗犬，这些凶猛的野兽的移动速度极快，被咬住后要拼命挣扎挣脱。解决掉军犬后先去北面的角落搜索一番，然后再通过东面的铁桥。海上平台设施上的敌军数量也不少，建议多引爆桶来快速歼敌。乘坐两次升降梯后进入顶层房间按下开关并获取钥匙卡，与此同时警报也响了，返回中央部分用钥匙卡打开附近房间获得C4，炸开管道处的路障后进入中楼。

## 2.2 转机 (DIVERSION)

射上管道出口炸开缺口，进入探索这片区域，本关主要任务是关闭两个水泵。在管道林立的工厂内战斗比较麻烦，由于场地狭窄，过道门窄，敌人可以肆无忌惮地不要让装备重炮的敌人接近你。多利用掩体和卡片来收招，迟的敌人，扔手雷和射子弹炸物能收到不错的效果。关闭北面的水泵后后东制脱出。

## 2.3 突击 (ASSAULT)

干掉两名巡逻兵后，开关放下车梯，前进不久便会遇到水雷。按照地图指示一路激战至码头时看见海尔星伞兵将军Metric将军也来到了这里，他来这里肯定没什么好事。

岸边会有敌军的空降增援，一定要优先解决扔手雷的敌人，这个兵种是最麻烦的。清理掉岸边的守军后安置C4炸掉码头路障后来到楼上，在那里炸掉通往北边的铁丝门，进入后即可过关。

## 2.4 脱出 (BREAKOUT)

准备脱出了，想办法去打开通海的门，并且夺走战斗气垫船。按照上一关的相反路线进行撤退，本关如果被背着道具机的敌人发现后会招来战斗犬，比较麻烦。回到码头处按动集装箱处的开关引起挡路的集装箱。进入圆形控制室，按动开关打开通路。来到军舰附近时船会任务，要保护军舰不被炸毁。敌人会不停地派炸弹小队上舰来安装C4，而你要快速解决他们，连续几次上舰上船的炸弹兵与敌人便会撤退。接着就按着唯一的路线脱出，通海的门处的守军数量非常多，一定要顶住啊。最后按下门开关，登上气垫船即可过关。



▲蹲在这里安心等待敌人的炸弹，送上船送死

# 第3章

## 复仇

### (REVENGE OF METRAC)

Metrac将军宣布了停战，但是却暗藏杀机，搭载着ISA大人物的高科技飞船便是拜他所赐。他派出的巡逻队正在到处寻找这些失踪的大人物，有关关系到战争命运的秘密计划。第一一定要在海尔星巡逻队之前找到他们。

“屠夫所统治的世界无法被信赖，在海尔星人统治期间，所谓的和平只不过是那如同奴隶般的生活”

——ISA 指挥官

## 3.1 侦察 (RECONNAISSANCE)

驾驶气垫船一路前进，注意躲避沼泽内的水雷，敌军火力方面没什么威胁。来到闸门

处发现铁门紧闭，绕个圈子上到闸门顶部安置两枚C4就能把大门炸开。接着按照地图指示一路走到底，反正就华山一条路，消灭掉盘踞在关底的守军后即可通过本段。



## 3.2 伏击 (AMBUSH)

Templar 上校不幸被海尔星巡逻队团团围住，就在千钧一发之际，老朋友 Pico 杀了出来，暂时替 Templar 上校解了围。本关任务是摆脱敌军的追击，敌军这时候会源源不断地从后房出现，且战且进吧。撤退途中还要面对敌军新兵种——火焰兵。找到通路开关后敌人运输机会源源不断地向你投上兵到你附近，既有敌人后也有敌人，现在是考验你的指挥能力的时候了，一旦同伴没血了就要及时补充。在天底处发现一架坠落的 GA-14 飞机，怎么这么眼熟？这不就是先前营救大人物时的运输机吗？此时飞行员受了重伤，并且机上的人员也全部不见了。

## 3.3 灾难 (CATASTROPHE)

还没来得及救出飞行员，该死的海尔星狙击手一枪击落了飞行员，海尔星突击队也随即从四面八方杀到，在这种情况下还好身边就是补给箱，依靠个人技术解决掉所有敌人后利用 C4 炸开路障。接着在附近的补给箱中能拿到一套飞行战斗装备，利用这套装备可以进行短时的低空飞行，最棒的是武器子弹无限。余下的旅途中，需要良好操纵飞行，穿越地形环境相当复杂的悬崖峭壁。

## 3.4 追击 (PURSUIT)

又来到了一片沼泽地带，首要任务是找到上校。在一处废弃的建筑物遇到了机枪，敌军出动火焰兵进行阻挠，火焰兵的 A 非常高，他们会设置火墙让你难以通过，而且由于入场导致你无法瞄准，建议按住 L 键进行点射射击。最后来到一处大型仓库设施，利用 C4 炸掉左右两侧的两门自动防空火炮。

## BOSS 战 战争机器

这个关卡中共有 6 个攻击点，同时这 6 个点也是它的弱点所在。对付这个 BOSS 的方法很多，这里笔者讲解一下自己的打法。首先要记住场景左右两头各有一个补给箱，里面一共有 3 个急救包，两把步枪，一把狙击枪，一个大号发射器（4 发）和若干枚手雷，另外场景中的铁箱子炸开后也会有急救包出现，所以不用太担心。打这个 BOSS 时首先要以点射的方式进行铺点，战斗开始后，BOSS 最具威胁的攻击方式是肩部机枪扫射，如果不小心被打中一个正有那基本就是秒杀了，所以首先要干掉这个部分，BOSS 在机枪扫射时要躲好，等其头部趴在地上才开始发射弹雨，趁此快闪出来集中攻击它的面部，BOSS 的肩炮子弹攻击也比较容易闪躲，只要左右左右左右即可。由于 BOSS 的机枪扫射和肩炮子弹攻击不同，所以玩家不用太担心。把机枪炸掉后，BOSS 的肩部的小部件便会放出一批机械蜘蛛类，一定要在及时干掉，打掉这些部件的小人，不然就麻烦了。接着打一枪换一个地方，当蜘蛛类子弹的同时用火箭发射器轰击它身后的铁炮吧。最后把 6 个攻击点全部炸坏后，战斗也就结束。



# 第 4 章

## 英雄的命运

(FATE OF THE HEROS)

获取了 Metrac 将军基地的确切位置，ISA 高级指挥官 Spector 将军准备发动先发制人的空袭，并且不惜牺牲被关押的 ISA 的人质。然而 ISA 的特种兵 Luger 相信被关押的 ISA 武器研究员 Evelyn 并没有向海尔星叛军透露大规模杀伤性武器的发射密码。所以 Luger 决定和 Templar 上校采取冒险行动，在空袭开始之前潜入基地解救被关押的 Evelyn 和 Nico。

“Metrac 将军已经表现出反人类的姿态，我们不能在海尔星人的暴政前低头，

——ISA 指挥官







# 天地の門2 武双伝

文 モノコス 编 雷伊

## 操作方法

十字键 滑杆	移动 选择
△	部分场景调整视点
□	防御
○	确定/调查/收起武器
×	取消/取出武器/攻击
□+方向键	闪避
□+↓	弹开攻击
L	切换操作角色
R	切换武艺录 灵力盘
START	打开菜单
SELECT	打开/关闭迷你地图

## 系统简介

### 一人人类两角色

这是本作中新增加的一个设定。玩家除了可以操作主人公理树·狼，还可以和另一位剧情人物或武赖人员共同冒险，并且在游戏过程中可以随时按L键来切换这两位角色。值得注意的是，两位角色有着各自专有的HP，只要两人中的任何一人HP为0就会Game Over。

### 武器相克和灵关系

主人公理树狼可以装备的武器主要分为三类，分别为刀剑类、枪棍类和护手类(体术)。其中枪棍克刀剑、刀剑克体术，体术又克枪棍。刀剑的出招速度较快，可以对敌人造成连续攻击；枪棍攻击范围较广、威力也很高，不过拿着它移动时速度会略有减慢。攻击时速度也比较慢；体术攻击范围非常有限，但移动时速度不会降低。

去年夏天PSP上的《天地之门》是一款不错的原创A·RPG作品，时隔一年多，它的续作《天地之门2 武双传》又和玩家们见面了。《天地之门2》继承了前作的东方格调，而且在可使用角色和武器上都比前作得到了扩充。难能可贵的是，本作还和日本同步推出了繁体中文版，让不懂日文的玩家们也能在第一时间完全体会到游戏的魅力。游戏中的委托非常丰富，而且有的委托必须花上较大的功夫才能完成，希望大家不要因为怕麻烦而中途放弃，一定要坚持到最后哦。

PSP

天地之门2 武双伝

繁体中文版 发售日期

### 武艺录/灵力量

玩家可以用游戏过程中得到的拳谱来自由组合武艺录，从而搭配出各种独门的连续技。武艺录名称中的四位数字代表可以装备的拳谱数，有些武艺录名字中带有“升段”二字的，比较类似于前作中的“自由录”，使用一定次数后是会升级的，升级后，可以装备的拳谱数会增加。此外，游戏中还提供了一些谱面，上面记载了一些灵力连续技的组合方法，玩家也可以根据上面的提示来组合武艺录。

灵力盘是女主人公春歌使用的武器，将游戏过程中得到的灵力印镶嵌在上面，春歌就会跳出各种舞蹈。游戏过程中有时会要求春歌献纳舞蹈，必须按照特定的谱面输入灵力印才能够献纳成功。

灵力盘



灵力盘界面显示灵力印的排列

### 委托所

相当于一般游戏中的委托所，玩家可以在这里接受各种委托，完成后与武赖局的相关人员对话就可以得到报酬。已接受过的委托可以在菜单画面中的“Diary”选项查看。委托在本



作中的地位相当重要，很多情况下剧情都是需要委托完成到一定程度后才会出现的。与武赖局右上角的人员对话可以更换同行的同伴，二楼可以花钱回复体力。另外局里还有道具寄存点，道具寄存点可寄存的最大道具数可以花钱来扩展。



## 流程攻略

由于游戏与日本同步推出了完全中文版，使得语言的障碍降到了零，所以攻略中就不再涉及剧情部分了，详细的剧情还请玩家亲自在游戏中欣赏。另外，由于截稿时间过于仓促，委托的介绍也仅到通关前为止。



一开始主人公理树·狼因为暗杀西马皇帝未遂罪名被公开处决，关键时刻，女

主人公春歌救下了他。在消灭了几个杂兵后发生剧情，两人在同样从法场逃走的民卯马馆·知奈的提议下寄身于三番街的武赖局。武赖局在地图的左下方，如果找不到的话可以打开菜单参照一下大地图。

进入武赖局，和春歌的所有对话完毕后，知奈进门。此时再度与春歌对话，两人商量后，春歌决定修复被斩断毁的灵力殿从而唤醒皇魂，理树·狼则决定去见西马皇帝要其协力阻止大爆发降临。接下去就可以在武赖局接受委托了，知奈首先会考验两人一番。

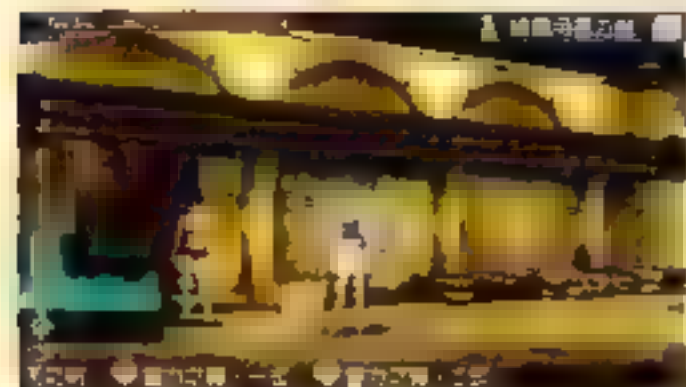
### 武赖局试·武术家专用

达成方法：与知奈交谈，出门按照“三式剑术·天→二式剑术·地→一式剑术”的顺序将拳谱组合入武艺录。

报酬：25两、拳谱“四式剑术·天”

### 武赖局试·忍者专用

达成方法：与知奈交谈，出门按照“灵力



之舞·二式→飞天之结→灵力之舞·一式”的顺序将灵子印潜入灵力盘。

### 报酬：25两、爆子印“转轮之结”

初期的两个委托轻松完成后，回到武赖局就可以自由活动，局中出现了新的委托任务。有的委托的目的地会在小地图上用红色的标记表示出来，还是比较方便的。另外，在街道和迷宫中行走时有时会发现小地图上有黄色的提示标记，这代表该位置有修复灵力殿的碎片。三番街中可以找到“喜悦之碎片六”和“愤怒之碎片三”，一定不要错过了。

### 购买午餐

达成方法：购买五个“包儿”（武赖局内就可以买到）交给武赖局员。

报酬：600两

### 购买配菜

达成方法：购买三个泥芋（三番街芋头店可以买到）交给三番街地下墓地入口附近的女性。

报酬：500两、蒸芋头

### 击退子射人影

达成方法：击退15只在三番街东侧地下草地出沒的子射人影（像水蛭一样的敌人，全部击退后会有任务完成提示，可直接回到武赖局）。

报酬：200两

### 筹措食材

达成方法：从武赖局左边的出口来到大地图上选择进入马高原，杀那种像兔子一样的敌人有可能得到“九余腿”，将5只“九余腿”交给武



赖局。马高原里有“思念之碎片 五”。

报酬：1800两、炭烤腿肉

### 马高原的下级灵力殿调查

达成方法：前往马高原深处的灵力殿，换成春歌调查中央的光点开始献纳舞蹈。按照“灵力之舞·二式→灵力之舞·一式→飞天之结”的顺序潜入灵力盘后开始跳舞，只要不跳出边界就算成功。

报酬：100两、铁灵力盘(宝箱中的物品)



### 收下介绍信

达成方法：原本委托的要求是前往三番街成金坡的盘皇沌寺院，从“素太·闷太”的僧侣手中取得书信。赶去后发现僧侣去了武赖局，回到武赖局，和右边的素太·闷太对话就可完成委托。

报酬：600两、拳谱“五式拳谱·地”，素太·闷太成为可使用角色

### 离家松鼠的搜索

达成方法：前往三番街的所有公告板(一共有三处，有一个在地下墓地那里)，书写以下内容：If you see a giant flying squirrel with a blue ribbon, report to buraikyoku; (注：在输入时一定要注意空格和大小写问题。)

报酬：400两、道具袋增加8个

完成上述任务后发生剧情。春歌的哥哥阿主泰准笛去寻找春歌，并四处散播狸树狼已死的谣言。剧情过后出现新的委托任务，原本不能前往的二番街也可以去了。

### 处理遭废弃的暗机

达成方法：前去三番街的地下墓地消灭所有暗机(拥有4个翅膀的小型侦察机)。

报酬：1500两、愤怒之碎片 二



### 酩酊大醉的巨汉

达成方法：与素太·闷太对话后去外面发生战斗，胜利之后再回武赖局和他对话。

报酬：1500两、水

### 讨伐七恶枪兵

达成条件：前去玉川，一路往左边走消灭七名西马枪兵后委托完成。玉山中有“喜悦之碎片 七”，注意回收。

报酬：1200两

### 一个小小的委托

达成条件：去茶寮买一包“优质茶”(4700两)交给武赖局员。

报酬：10两、武艺录“臣枪五段”

完成以上委托后又会发生剧情。斩会推荐阿主泰为第二次大讨伐进攻指挥官。新委托同时出现。



### 灵力盘的材料调度

达成方法：将一个“九余的甲壳”交给武赖局员，去打那种兔子一样的敌人有可能得到这种道具。

报酬：400两、灵力盘“三级灵力盘”

### 银两贷款

达成方法：将1000两交给三番街大西马运河中州的委托人。



## 报酬：思念之碎片 二

### 母亲的模样

达成方法：与盗贼市场的芋头店女店主对话即可。

报酬：1200两

委托完成至此，又会发生新的剧情。会得知理树·狼曾经执行过扫除“都陆音出府”的机密任务。



### 击退出现在玉川的黄翼征偶

达成方法：击退玉川出现的所有黄翼征偶（鸟一样的敌人）。

报酬：1500两、灵力盘“二级灵力盘”

### 岩石？闻嗅？的击退

达成方法：击退马高原出现的所有有着石头一样外壳的敌人。

报酬：1000两、谱面“文臣剑法六连”

### 击退平原怪物（代替）

达成方法：与站在二番街饰品店附近名为库叶的木工对话后打倒东辉魔狩沙漠栖息的屈逸（一种巨大的植物型敌人）。旁边有“喜悦之碎片 九”，不要忘了拿。

报酬：2000两、武艺录“臣剑六段”

### 刃边产母龙武究竟在何方

达成方法：前往东辉魔狩沙漠、在第二个场景（大沙漠）中从右上方离开即可到达刃边流母龙武。

报酬：3200两、喜悦之碎片 四

完成上述任务后发生剧情，剧情过后必须操纵春歌一人前往仪镜家。在军司令部前往左边的道路走就可以来到仪镜家。剧情过后视角再度回到理树·狼一方。



### 击退吵死人的噪音鸟

达成方法：打倒三番街地下水道（注意二番街和三番街的下水道是连着的，不要跑到二番街去）深处房间中所有碧翼征偶（鸟一样的怪物）。

报酬：1500两、谱面“天剑派枪六连”

### 商店的宣传广告

达成方法：在二番街的所有公告板（一共两块，就在道路的左右两侧）上写下“For tea cakes, head to Thief plaza. The steamed sweet potatoes are the best!”（注意“Thief”的开头字母必须大写）。

报酬：500两、道具袋增加8个

### 三大食材·山药芋的搜寻

达成方法：将一个山药芋（打倒那种石头一样的敌人可以得到）交给站在二番街高级西家前的厨师摩流。

报酬：3000两、武艺录“臣枪六段”

### 夺还宝物！

达成方法：前往东辉魔狩沙漠打倒征偶鸟，然后将宝箱中的“可爱的内衣”交给武赖局员。

报酬：1800两、灵力盘“特级灵力盘”

### 歼灭班痕人

达成方法：歼灭20个在玉川出现的班痕人。

报酬：8000两、思念之碎片 九

### 调查小型灵力殿

达成方法：如果按顺序来接的话，此时春歌并不在队伍中，所以无法完成这个委托，所以可以等到春歌归队后再去完成。前往盐五浓留湖入口附近的下级灵力殿，让春歌按照“江湖之谱”跳灵力舞。



报酬：50两、爆子印“破裂之结”、陨铁灵力盘(宝箱中)

### 讨伐沙漠之诱拐团吧

达成方法：讨伐东辉魔狩沙漠出没的10名诱拐团成员(在第二个场景中出现，都为女性)。

报酬：6000两、铜铃

任务完成到一定程度后，知宗会建议理树·狼前去寻找春歌的下落。



### 黄色的间谍?

达成方法：前往盐五浓留湖第一个场景将其中所有黄色的甲壳敌人消灭。

报酬：1900两、武艺录“臣拳七段”

### 银两贷款·提款

达成方法：将5000两交给二番街盘皇沌寺院前的委托人洁泊。

报酬：愤怒之碎片 四

### 武器的材料筹备

达成方法：去三番街地下墓地打甲壳的敌人，刷两个“间谍”的甲壳交给武赖局员。

报酬：3000两、谱面“天剑派拳六连”、武器店出售新武器

### 歼灭湖泊的祸害·斑痕人

达成方法：去盐五浓留湖消灭20个红色的斑痕人。

报酬：4200两、盐

### 诱拐团的讨伐

达成方法：讨伐二番街地下墓地一楼和二楼的20名诱拐团成员。(里面有“思念之碎片 八”)

报酬：2000两、符灵子印“炎气之舞·五式”

### 离奇失踪之士兵的下落

达成方法：去三番街左翼西马桥附近的退役军人余亮处对话，然后去二番街左边第二个武器屋前找一个叫野怒武的士兵，接着再去三番街右翼西马桥的公告板前找空吕对话。

报酬：10000两

### 魔都毒湖的中和作业

达成方法：先去二番街学塾前寻找学者布时伊取得道具“苍碧水”，然后去魔都刃边流母龙武的幻之湖边中和毒性。

报酬：6000两、谱面“天剑派剑七连”

### 银散跑进房间里了!

达成方法：击退三番街下水道左边民宅中出现的所有“银散”(蜘蛛一样的敌人)。

报酬：4000两、西马徽章

### 定期捕杀射人影甲壳

达成方法：去沙漠杀那种大沙虫一样的敌人，将12个“射人影甲壳”交给武赖局员。

报酬：5000两、水

此时可以去皇沌山脉寻找春歌的下落了。在皇沌山脉一直往右边走(途中有“右边有思念之碎片 七”)就可以看到正要被袭击的春歌。消灭掉敌人后将春歌救出。剧情发展到这里暂时不能接委托了，回到皇沌山脉，继续从之前救下春歌的地方往右前进可以来到天领“都陆音出府”发生剧情，在左上角取得“喜悦之碎片 三”，在记录点旁边可以来到地下设施。地下设施中如果碰到打不开的门，就必须消灭该场景中的所有敌人才能把门打开。在地的深处的某个研究室内会发现许多被破坏的巨大机器，该房间中可以得到“愤怒之碎片 九”。调查房间中的所有文件后发生剧情，直接选择回到武赖局，之后就又可以继续接受委托了。







### 对麻德毒有效的花

达成方法：去东辉魔狩沙漠杀巨大植物屈逸，得到它掉落的“屈逸花”后将其交给武赖局员。

报酬：6000两、谱面“文臣掌法七连”



### 商店宣传活动的反击

达成方法：先去三番街西马水渠，询问一个叫抚凌奈的人广告的内容。之后在二番街和三番街所有的广告板上写下“Come eat in 2-bangai! 3-bangai citizens half price! No burai.”

报酬：600两、道具袋增加8个



### 击退虹计蒙

达成方法：击退盐五浓留湖边出现的所有虹计蒙鱼。

报酬：2500两、谱面“文臣棍法七连”



### 武器的材料筹备·二

达成方法：去二番街地下消灭毒金散(金色的蜘蛛一样的敌人)，取得七个“金散毒”。

报酬：3000两、武艺录“臣剑七段”、武器店出售新武器



### 定期捕获计蒙的鱼鳍

达成方法：去盐五浓留湖杀虹计蒙鱼取得12个“计蒙的鱼鳍”。

报酬：10000两、西马徽章

如果之前的委托全部都完成的话，目前可以接的就只剩下与灵力殿修复相关的委托了，而且这几个委托是必须完成的。在接委托前首先确认一下有没有把各个灵力殿的碎片拿齐。除了前几篇文章中已经提到的碎片外，其他碎片都可以在二番街左侧的古董店中买到。另外，各个灵力殿的第一块碎片必须前去灵力殿前挑战BOSS才能获得。将某灵力殿的全部九块碎片收集完毕后，必须将它们拼成完整的图案，拼完后就可以得到相关灵力殿的谱面，按照谱面让春歌跳出灵力舞就可以完成委托。



### 前往喜悦之灵力殿献纳舞

达成方法：修复喜悦之灵力殿的雕像，并

献纳灵力舞。



报酬：无



### 前往思念之灵力殿献纳舞

达成方法：修复思念之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。

报酬：无



### 前往愤怒之灵力殿献纳舞

达成方法：修复愤怒之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。

报酬：无



### 前往恐惧之灵力殿献纳舞

达成方法：修复恐惧之灵力殿的雕像，并献纳灵力舞。

报酬：无

将四座灵力殿全部修复后发生剧情，春歌被香洲·伽罗抓走，阿主泰为救春歌加入队伍。大地图上增加叹息之岛“不员精妙土”，在利窟的深处和伽罗战斗，战斗非常简单，只要用剑连续攻击就可以零伤害取胜。战斗胜利后发生剧情，阿主泰企图杀死伽罗，不过最后被押树·狼组止。带着伽罗回到港口，在左边的岸边调查院就可以回到一番街。



### 武器的材料筹备·三

达成方法：击破都陆音出府地下设施里浮游的机械侦察机有机会得到“暗机残骸”，收集完3个后就可以完成委托。



报酬：2000两、武器店出售新武器

### 破坏暴走的面机

达成方法：破坏皇屯山脉的5部“面机”(大型机器人)。

报酬：6000两、谱面“天剑派拳八连”

### 武器的材料筹备·四

达成方法：杀那种像狗一样的敌人(比如皇屯山脉上就有)，将得到的10张“喝狼皮”交给武赖局员。

报酬：2000两、武器店出售新武器

### 击退斧卿

达成方法：去玉川，一直往左走在尽头解决掉大怪鸟就可以完成委托。

报酬：3000两、谱面“武臣刀法八连”

### 探索值钱物品

达成方法：在都陆音出府地下研究设施深处的房间中有一个宝箱，打开后取得“值钱物品梅”

报酬：2500两、金铃

### 禁卫队召见

达成方法：与伽罗一起前往军司令部，并与禁卫队卫士绿萌交谈。

报酬：1000两、谱面“天剑派枪八连”

### 武器的材料筹备·五

达成方法：在盐五浓留湖第二场景的湖中杀计蒙鱼，拿到5个“计蒙的鱼鳍”后完成任务。

报酬：3000两、武器店出售新武器

### 听听学者说的话

达成方法：去二番街学塾前和一个叫喜善的人对话，然后去一番街左下的帝都学院门口和稚田对话。

报酬：5000两、碧玉

### 面机爪的调度

达成方法：杀死那种巨型的机器人“面机”后可以得到“面机爪”(几率比较低)，将其交给武赖局员就可以完成委托。

报酬：8000两、软皮护身符

### 征求能击退斧卿的代理人

达成方法：在都陆音出府解决掉怪鸟“斧卿”后可以得到“斧卿头冠”，将其交给武赖局员即可。

报酬：9000两、西马宝章

任务完成至此，可以和伽罗一起去西马宫见西马皇帝了。西马宫在一番街军司令部的上方，一直前进就会遇到西马皇帝发生剧情。见过西马皇帝后从军司令部右边的道路前进会再度发生剧情，春歌因为被新欺骗而跳灵力舞加速了大审判的来临。



### 捕获大量九余胸肉

达成方法：去玉川杀红黑色的兔子，将15块“九余的胸肉”交给武赖局员。

报酬：15000两、轰音尾肉

### 斑痕人歼灭作战

达成方法：去马高原消灭40个黑色的斑痕人。

报酬：12000两、武艺录“臣剑升段二型”

### 美食家开理的要求

达成方法：皇屯山脉上有种白色毛皮的巨大怪物，杀死它们后有几率得到“轰音尾肉”，收集满3个后委托达成。

报酬：60000两、黄玉

### 镇压铜机

达成方法：去都陆音出府消灭10部大型机器人“铜机”。

报酬：30000两、武艺录“臣枪升段二型”

### 发布苦难劝告

达成方法：去一番街、二番街、三番街所有的8块公告板上写下如下信息：People of



Seema, cross the imperial mountains and take refuge in the south! (注意Seema的第一个字母必须大写。)

报酬：700两，道具袋增加8个

### 西马宫·储备食材的调度

达成方法：在盐五浓留湖第二场景的湖中杀死计蒙鱼，收集到15个“虹计蒙赤身”委托完成。

报酬：20000两，西马宝章

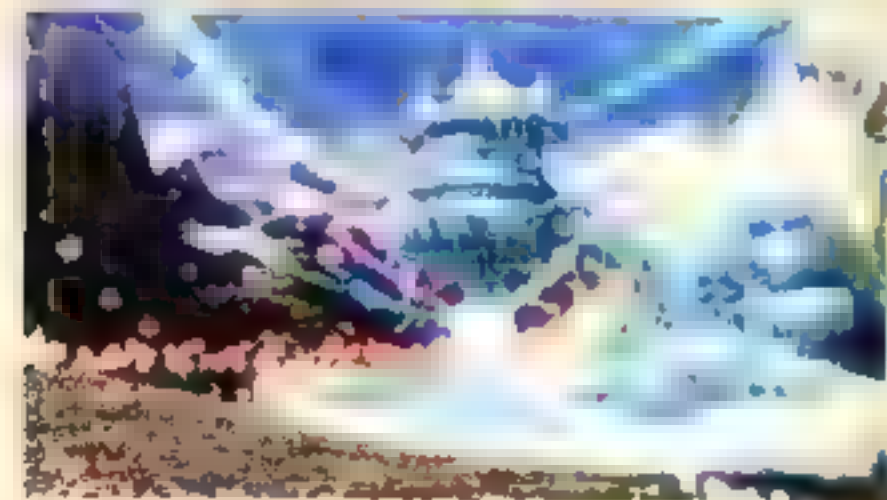
### 西马宫·储备药的确保

达成方法：杀死巨大植物屈逸(比如不员辉梦土的洞窟中就有)有一定几率得到“屈逸藤茎”，收集满5个后委托完成。

报酬：40000两，灵蔓戒指

进行到这里，已经可以去触发最后的剧情了。随着故事的推进，新的委托还会不断增加，到最终BOSS战前一共可以接到89个委托，剩余的15个委托将在通关后出现。由于时间问题，并且委托的达成条件在游戏中已经写得比较详细，我们这里就不再继续介绍后面的委托了。

和春歌从皇屯山脉上方的秘岩洞中一直深入，会来到雪华神殿(原本是进不去的)。在里面可以得到全部的九块“哀伤之碎片”，将它们拼好后下方的门会开启，并且得到“哀伤之谱”，让春歌按照谱面的提示献纳灵力瓣，最后的一座灵力殿修复完毕，而皇屯也在同时复苏了。



在得到皇屯的帮助后回到武赖局，一进局中便发现伽罗被人打伤了，而此举正是阿主泰所为。不仅如此，阿主泰还掳走了知奈。

要救知奈必须前往刃边流母龙武。刚进迷



▲站在这个位置攻击最终BOSS头部会比较奏效，可以较好地防止被打下去。

从左边走一直深入则可以得到“石人之谱”。迷宫中有些门必须打倒场景中的所有敌人才会打开。在某处舞台上让春歌根据谱面的提示跳舞后原本迷宫中关闭的某扇门就会敞开。从记录点继续前进会与阿主泰和斩发生连续战斗，剧情中阿主泰被斩所杀。两场战斗都非常简单，用剑足以封住对方的所有攻击。战斗结束调查上方的岩壁会得知该岩壁就是知奈的父宅。由于原本的出口被堵，所以只能从旁边的水路离开了。

回到三番街，之后要面对的就是最后的几场战斗了，多准备些回复道具吧。前往西马宫，与西马皇帝对话后会与斩再次发生战斗，战斗方法同样是用剑封他的行动，无伤解决他简直易如反掌。

之后就是最终BOSS战了，最终BOSS有两种形态，第一种形态没有什么太需要注意的地方，第二种形态则必须踩着它两侧的翅膀去攻击它上方的头部才能够使攻击奏效。只要能够回避的话，要躲开也只是时间问题。

在稍微有些唐突的结局之后电脑会要求玩家生成一个通关记录。读取通关记录后会继续在三番街展开冒险，而武赖局中也多了最后的15个任务，追求完美通关的玩家可以在游戏中展开冒险。



▲一个月后，春歌不仅嫁给了理树·狼，而且已经怀有了他的骨肉，这效率



# FINAL FANTASY V

ADVANCE

《最终幻想》系列

的第五作也终于在GBA上登场了。游戏的表现丝毫不逊色于它的超任版。作为一款移植作品，还加入了众多全新的要素，让游戏的可玩性大大增加。不管你是《最终幻想》系列的新玩家还是老玩家，本作都值得你细细品味。

## 基本操作

A 键	决定 对话
B 键	奔跑 取消
R 键	查看地图
按住 LR 键	在战斗中逃跑
START 键	进入主菜单

## 菜单介绍

ジョブ	更换职业
アビリティ	选择战斗菜单中的项目或特技
アイテム	使用或查看道具
まほう	使用或查看魔法
そうび	装备武器和装饰物
ステータス	查看人物的状态
コンフィグ	游戏的设置选项
おやすみ	中断游戏
セーブ	储存游戏

GBA

《最终幻想》V Advance

- ◆ 开发商: Square ◆ 平台: GBA ◆ 2004 年 10 月 12 日 ◆ 日版
- ◆ 1 人 ◆ 自带记忆功能 ◆ 64MB ◆ 4800 11 万
- ◆ 无对应周边 ◆ 推荐玩家年龄: 全年龄


## 职业系统介绍

职业系统是本作的特色之一，和《最终幻想》一样，在获得水晶碎片后，主角们能够转成各种能力各异的职业。职业有着等级的概念，在战胜敌人后能获得 AP 点数，当获得的点数到达一定程度时，角色当前职业的等级就会上升。职业等级上升后便会获得各种各样和职业特性相关的能力，这些能力能够让玩家在转成其他职业时选择アビリティ进行装备。不同职业和能力的搭配让游戏的趣味性大大增加，同时也让强力敌人的攻略方法充满变化。转职后系统会自动替角色装备当前职业所能装备的最强装备，不过只是数值上的最强，记得重新调整一下。下面将各个职业各等级能够学习到的技能介绍一下。







### 骑士 (カナイト)

- |   |        |                |   |
|---|--------|----------------|---|
| 1 | かばう    | 保护濒死同伴         |  |
| 2 | まもり    | 防御敌人物理攻击       |   |
| 3 | りょうでもた | 攻击力加倍 (盾牌不能装备) |   |
| 4 | たてそうび  | 任何职业可以装备盾牌     |   |
| 5 | よろいそうび | 任何职业可以装备铠甲     |   |
| 6 | けんそく   | 任何职业可以装备剑      |   |

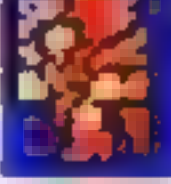
### 格斗家 (ファイト)

- |   |          |                 |   |
|---|----------|-----------------|---|
| 1 | ためる      | 蓄力一回合攻击力加倍      |  |
| 2 | かくとつ     | 任何职业拳手攻击力变强     |   |
| 3 | ちきくら     | 恢复自己的HP 黑暗 中毒状态 |   |
| 4 | カウンター    | 一定概率反击物理攻击      |   |
| 5 | HP10%アップ | HP 最大值提升 10%    |   |
| 6 | HP20%アップ | HP 最大值提升 20%    |   |
| 7 | HP30%アップ | HP 最大值提升 30%    |   |


### 小偷 (スニッチ)

- |   |          |             |   |
|---|----------|-------------|---|
| 1 | かくしつろ    | 发现隐藏通路      |  |
| 2 | とんずら     | 战斗时逃跑       |   |
| 3 | ダノニエ     | 移动变快        |   |
| 4 | ぬすむ      | 偷盗敌人的宝物     |   |
| 5 | けいかい     | 防止敌人偷盗      |   |
| 6 | さんどん     | 在攻击同时偷取物品   |   |
| 7 | ちよこまかうごく | 任何职业速度和小偷相同 |   |


### 龙骑士 (ドラゴンナイト)

- |   |       |            |   |
|---|-------|------------|---|
| 1 | ジャンプ  | 跳跃攻击       |  |
| 2 | りゅうけん | 吸收敌人的HP MP |   |
| 3 | やりそうび | 任何职业可以装备枪  |   |


### 忍者 (ニンジャ)

- |   |         |              |   |
|---|---------|--------------|---|
| 1 | けむりたま   | 逃跑迅速         |  |
| 2 | ぶんしん    | 分身 防御物理攻击    |   |
| 3 | せんせこうりき | 敌遭遇时先制攻击几率上升 |   |
| 4 | なげり     | 投掷攻击         |   |
| 5 | にとりゅう   | 装备两件武器       |   |


### 僧 (モンク)

- |   |        |              |   |
|---|--------|--------------|---|
| 1 | みねうち   | 攻击追加麻痹效果     |  |
| 2 | ぜになげ   | 投钱进行全体攻击     |   |
| 3 | しらはどり  | 敌物理攻击一定几率无效化 |   |
| 4 | かたなそうび | 任何职业可以装备刀    |   |
| 5 | いあいぬき  | 一定几率敌一击倒     |   |


### 狂战士 (ベヘモット)

- |   |       |           |   |
|---|-------|-----------|---|
| 1 | バーサク  | 自动战斗      |  |
| 2 | おのそうび | 任何职业可以装备斧 |   |


### 狩人 (ハンター)

- |   |       |           |   |
|---|-------|-----------|---|
| 1 | どうぶつ  | 呼唤动物攻击    |  |
| 2 | ねっし   | 命中率 100%  |   |
| 3 | ゆみそうび | 任何职业可以装备弓 |   |
| 4 | みだれうち | 一回合攻击 4 次 |   |


### 魔法剑士 (マジックソード)

- |     |        |                |   |
|-----|--------|----------------|---|
| 1   | まほうハリテ | 濒死状态咏唱ニエル      |  |
| 2~7 | まほうけん  | 能够使用 1~6 级的魔法剑 |   |


### 白魔法道士 (ホワイトマジック)

- |   |          |                |   |
|---|----------|----------------|---|
| 1 | しろまほう    | 能够使用 1~6 级的白魔法 |  |
| 7 | MP10%アップ | MP 最大值提升 10%   |   |


### 黑魔法道士 (ブラックマジック)

- |     |          |                |  |
|-----|----------|----------------|--|
| 1~6 | くろまほう    | 能够使用 1~6 级的黑魔法 |  |
| 7   | MP30%アップ | MP 最大值提升 30%   |  |


### 时魔法道士 (タイムマジック)

- |     |       |                |   |
|-----|-------|----------------|---|
| 1~6 | ときまほう | 能够使用 1~6 级的时魔法 |  |
| 7   | ロスト   | 任何职业能够装备杖      |   |


### 召唤士 (ソーマン)

- |     |       |                 |   |
|-----|-------|-----------------|---|
| 1~5 | しょうかん | 能够使用 1~5 级的召唤魔法 |  |
| 6   | よびだす  | 不消耗MP、随机进行召唤    |   |


### 青魔法道士 (ブルーマジック)

- |   |       |           |   |
|---|-------|-----------|---|
| 1 | しっへる  | 调查敌人HP    |  |
| 2 | まじく   | 可以学习青魔法   |   |
| 3 | あおまほう | 可以使用青魔法   |   |
| 4 | みえり   | 查看敌人等级和弱点 |   |


### 赤魔法道士 (レッドマジック)

- |     |       |               |   |
|-----|-------|---------------|---|
| 1~3 | しろくろま | 1~3 级的黑白魔法    |  |
| 4   | れんぞく  | 一回合连续使用 2 次魔法 |   |

### 魔兽使い (マジックビースト)

- |   |       |              |   |
|---|-------|--------------|---|
| 1 | なだめる  | 让敌人麻痹        |  |
| 2 | おどろ   | 操纵敌人         |   |
| 3 | むちそうび | 任何职业可以装备鞭子   |   |
| 4 | とらえる  | 捕获敌人次回战斗放出攻击 |   |

### 模仿士 (イミテーション)

- |   |      |                 |   |
|---|------|-----------------|---|
| 1 | ものまね | 模仿前一人行动 (不消耗MP) |  |
|---|------|-----------------|---|



予高士(一巻併九七)

- |   |        |         |
|---|--------|---------|
| 1 | せんこく   | 宣告      |
| 2 | よげん    | 预言      |
| 3 | ABPアップ | ABP1.5倍 |
| 4 | てきよけ   | 遇敌率下降   |

炮击士 (姓 名 姓 名 姓 名)

- |   |         |           |
|---|---------|-----------|
| 1 | ほうだい    | 炮击        |
| 2 | EXP バンプ | 经验值 1.5 倍 |
| 3 | こうせき    | 合成炮弹      |

## 剑斗士 李村虎

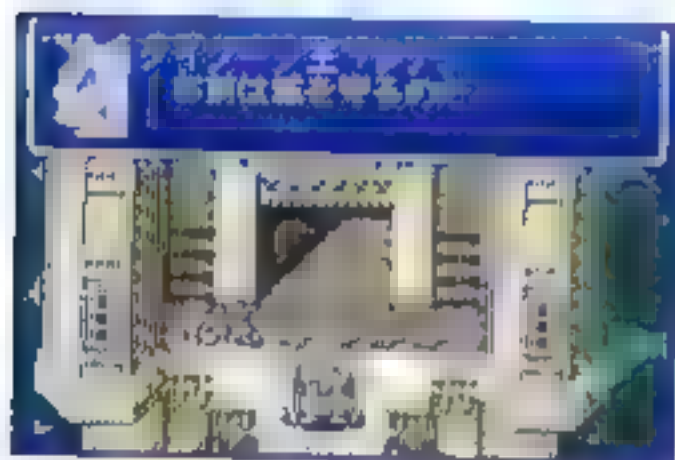
- |   |        |           |
|---|--------|-----------|
| 1 | てきよせ   | 遇敌率上升     |
| 2 | てきころ   | 必杀（随机效果）  |
| 3 | こうれつどり | 队列对攻击力没影响 |
| 4 | ぜんどり   | 全体物理攻击    |

死灵法师 (骷髅法师)

- 1 めいへい 盟約  
2 6 かん 使用15種類の暗黒魔法  
3 パンテト 变为不死系

以及投入战斗的时候，巴兹还是来到左上道路和两人汇合，最终还是加入到了前往风之神殿的冒险。

进入地底，七人的洞穴，第一层是水的空间，以“Water Mirror”为名的岩洞内能看见自己的倒影，开始道路继续前进来到水晶洞，洞上全与玻璃一般透明，上方会出现各种状况，让人迷失，人到了没有风力的静寂洞，有的戴眼罩，于是起了盲笛的导人，盲笛是族内瞎人的职（ワリス）发现了蕾娜无状只得露出了自己的真实，以请求对方原谅，此时去斯通对尼连发现蕾娜和自己有姐妹关系，最后，被命运连接着的众人集到了一起，开始了冒险。



イクン王)从城堡主缓步走出,来到了飞龙  
身边。由于风的样子很奇怪,所以他也无法  
之神殿的水晶处看守着。虽然女王蕾娜  
(ナ)由于担心而企图阻止,但最后她还是  
乘着飞龙走了。在水晶之前,泰比王陵惊讶  
到原本闪亮的水晶破裂了。此时,空中掉下  
了一块巨大的陨石。

少年巴兹（バッツ）和他的陆行鸟波可（ポコ）正在树边休息，突如其来的陨石的震动让两人慌乱了一下。好奇心的巴兹乘着陆行鸟来到了陨石处。在这里，巴兹救下了被哥布林所袭击的少女蕾娜，同时在上方见到了因为被陨石撞到头而失去记忆的老人加鲁夫（ガラフ）。由于蕾娜和加鲁夫的目的地都是风之神殿，两人便结伴而行，而主角则乘上陆行鸟继续自己的旅途。不过出于对两人的担



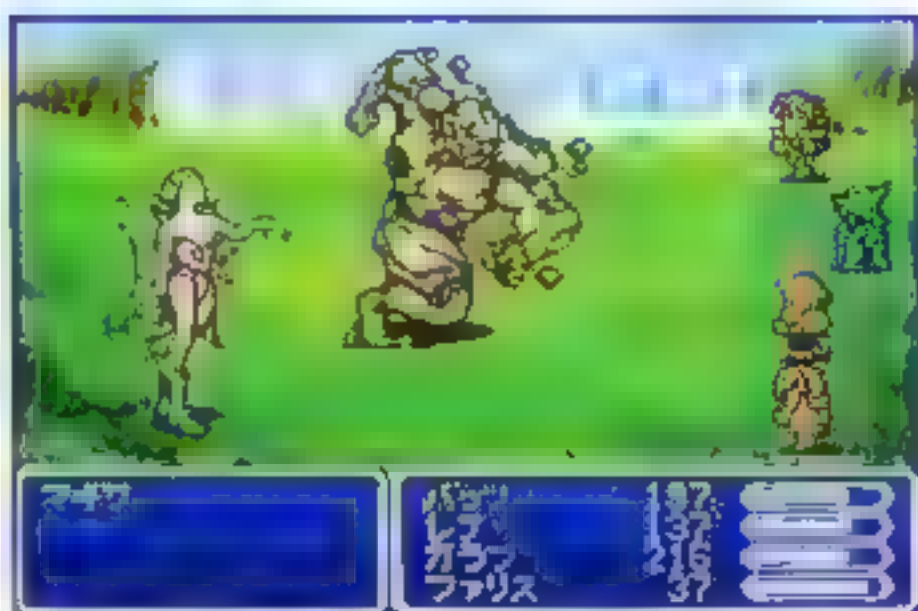
## 第一世界

控制船只向上时船员会询问是否帮你掌舵，选“はい”可直接来到风之神殿。二楼的魔法阵是记录点，可使用`テント`和`コテージ`进行回复和存档。三楼的守护者会风属性全体攻击，不过很容易消灭。在水晶之间，看到了破碎的水晶。此时其他地方的水晶产生了共鸣，将力量融入了主角们的身体中。众人获得六种职业的能力，自此可以自由转职了。从上方传送点可离开这里。接着泰昆王出现，众人从他口中得知自己是被水晶选中的人，要防止其他水晶被破坏后消失了。

来到西边的`トゥール`村后，酒场1楼的座位上可看舞女的表演，然后记得上台去弹钢琴。在酒场二楼，众人会发现法丽斯其实是女的……随着公主在上方的佐克（`ゾック`）家寻求到运河的钥匙。剧情过后获得了运河的钥匙。接着乘船来到了右边的`トルナ`运河，在这里会遇到一个龙虾BOSS，战斗中会让你麻痹，用雷电魔法攻击很容易获胜。胜利后海龙`シルドラ`牺牲了自己让大家免受旋涡的袭击。

随着海流，众人漂流到了诡异的船之墓场，这里都是些不死系的怪物。在船舱内要从楼梯下到水中才能继续前进。睡了一觉后继续前进，途中有间隔的石块可以跳过。在第二艘船的船舱内有世界地图和三个宝箱，以后就可按R键查看世界地图了。走出墓场时，在巴兹面前竟然出现了母亲的身影，而紧接着出现的泰昆王也让蕾娜和法丽斯失去了意识，不过加鲁夫因为失去了记忆而不为所动。原来这一切都是`セイレーン`搞的鬼。战斗中`セイレーン`会改变自己的状态，普通状态下武器造成的伤害很大。而几回合后，她会变为不死形态，此时物理攻击的伤害很小，但用回复魔法能对其造成伤害。

胜利后向上回到了大地图，向右下前进来到了海边的`カーウェン`の町，在这里改善一下装备，在右边的绿发少女处可打听到水之水晶的所在地`ウォルス`国，不过现在没有船可以让你航行。少女下方两个箱子的间隔向下有隐藏通路，调查最后的箱子可获得冰之杖。来到酒吧（这里左边隐藏通路内有1000元），弹弹钢琴后上楼，对话后得知北方的山脉有飞龙出没。

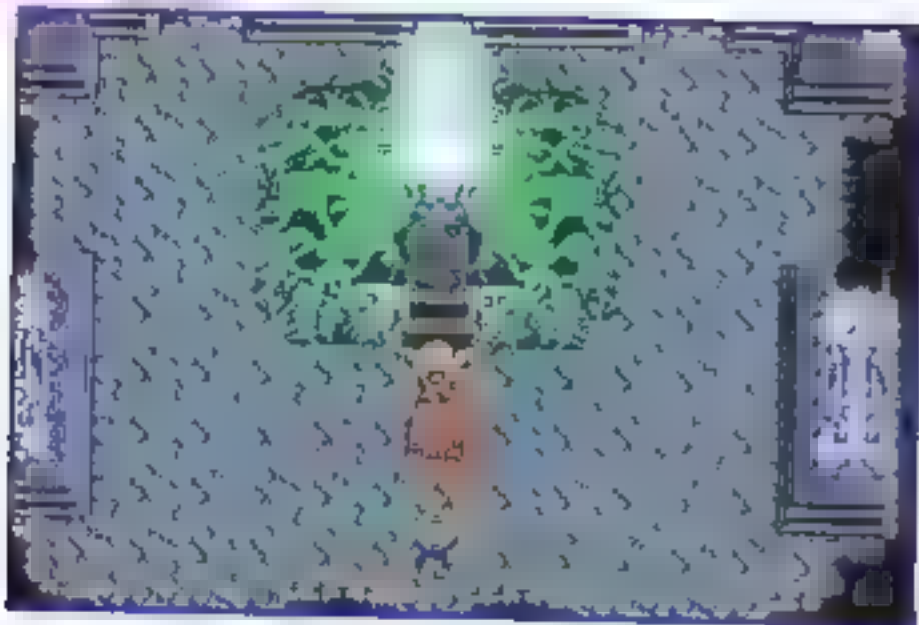


接着就向上来到北之山吧，这里的地形并不复杂，但要注意不要踩上紫色的毒草，会中毒。在靠近山顶的地方，蕾娜发现了她父亲的头盔，但上前拾取时却遇到了攻击，地面也塌了下来。原来是一个叫玛基莎（`マギサ`）的女子企图利用将蕾娜捉住。法丽斯见状不顾一切地跳过了悬崖，在众人吃惊之际爬了上来并在深沟的两边拉起了绳索。BOSS在受到一定伤害后会召唤魔神来共同战斗。冰魔法对BOSS有特效，如果你一开始使用之前获得的冰杖就能将她干掉（职业要是黑魔法师并将杖装备在身上，而杖会消费掉）。顺利击退敌人后来到山顶，见到了飞龙。蕾娜不顾花毒来到悬崖边将治疗用飞龙草采了回来，飞龙顺利恢复，乘坐他前往下个目的地吧。

乘坐飞龙一直往下就可看到`ウォルスの町`和城堡，整備完毕后前往城堡吧。在`ウォルス`城中参见了国王，蕾娜请求他停止增幅水之水晶的力量，不过国王还是拒绝了众人的要求，此时空中又掉下了陨石……此时可以在城中闲逛，收集宝箱。地下地牢里的盗贼千万不要放出来，他们会抢你的宝箱。最下层的敌人十分强劲，装备了盗贼的遁逃（`とんずら`）后可以躲避战斗拿到`エルフのマント`等好东西。此时到主城右上下水，绕到上方的瀑布内可以和召唤兽希瓦（`シヴァ`）进行战斗，对方的弱点是火。

乘坐飞龙，由左上过海来到了`ウォルスの塔`，进门后便发现士兵倒在地上。这里的路途并不算复杂，不过要收集宝箱的话还是要利用藤蔓爬上爬下。在顶部，众人见到了企图破坏水晶的`ガルラ`。虽然获得了胜利，但水晶还是没有逃脱破碎的命运。守护水晶的战士临终前呼喊着重加雪夫的名字，并叫他守护好





火之水晶。击碎破碎的水晶碎片，主角们获得了狂战士、魔法剑士、时魔导士、召唤士和赤魔导士这5项新职业(左上的水晶拿不到)。然后地图黑了，水龙封印了水晶的力量救出了众人。

回到ウォルス城，众人见到了躺在床上的国王。他叫众人赶紧前往カルナック，因为那里也在增幅火之水晶的力量。众人回到塔顶的图书馆时，利用内部电梯传送到了左边的大陆。向上绕行一大段路线后抵达了カルナックの町。进入城市后，众人发现这里充满了人形魔兽，前往武器屋吧，刚询问了下价钱后就因为村民的举报而被捉，原来士兵们和怪物一样都是从陨石里冒出来的，所以受到了怀疑。

在监狱中呆了一会后发生爆炸，原来是隔壁的白发大叔使用了炸弹。交谈后得知他的名字叫希德(シド)，是增幅水晶力量的装置的发明者。在将水晶碎片给他看后，他很惊讶。接着大臣出现，因为利用火之水晶力量增幅装置不受控制了，所以来求助博士，而博士趁机将主角们也带了出去。

可以出城了，建议此时先会到カルナックの町改善一下装备，有钱的话多买两根冰之杖(こおりのロッド)。然后来到城下海岸旁的人力船内，希德告诉大家登上水晶船走就要前往船的引擎，那引擎在岸上，要拉拉杆让平台进行升降才能继续前进。接着会来到一个有四个通风口的地方，进入左2管道可继续前进，其他管道则跟宝箱有关。过了记录点后来到一个机关平台处，这里要拉动拉杆来让平台移动。在引擎室，众人见到了女王，但她的样子却有些奇怪，受到两台使火焰朝主角们攻了过来。BOSS液态火焰人有三种形态，其中手形态不怕魔法去攻击，用水冻魔法有特效，而使用冰杖更可造成很大的伤害。胜利后女王因为自己被邪恶之心操纵

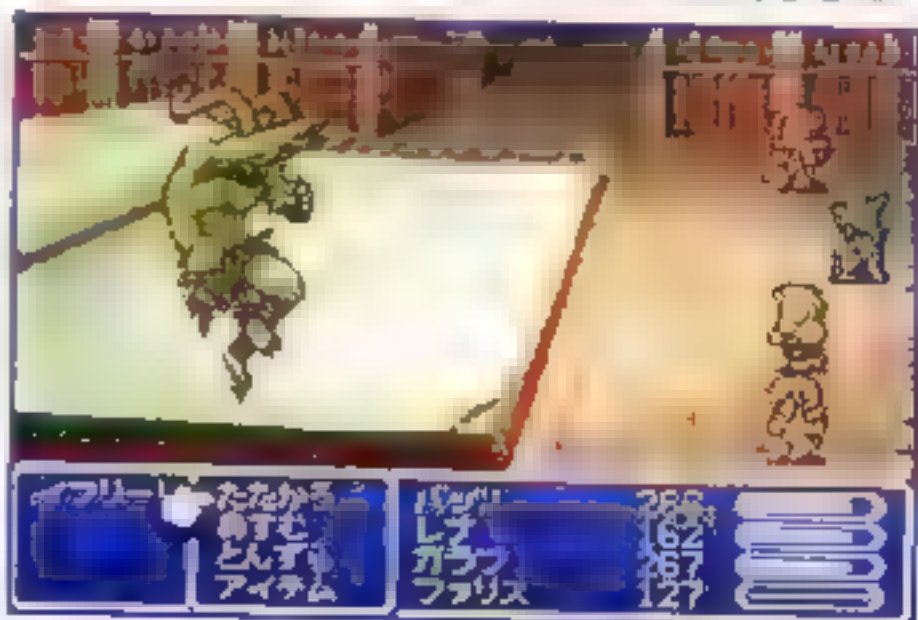
的事而向大家道歉，并叫大家赶紧前往火之水晶的所在地。

通过上方的管道众人来到了火之水晶的所在地，而此时一个狼人也来到了这里，而他竟然认识加鲁夫。正在加鲁夫努力回忆对方是谁时一名被操纵的士兵启动了水晶增幅装置，狼人用自己的身体挡住了机械的运作。而主角一行则由于地板的陷落而掉入了カルナック城。

由于火之水晶的破碎，城中的火焰也消失了。接着会要你在10分钟内逃离城堡，请在魔法阵出现，因为这里的宝箱只有此时才能获得，而宝箱内的物品都很不错。地下3楼和地下4楼分别有两个宝箱，而1楼左右两边的道路内有很多宝箱，但都有敌人。最好的两个道具还是在楼上，可取得エルフのマント和マインゴシユ。最后在门口遇到了三只狼和一个士兵，将狼干掉后士兵会变的为デスクロー，战胜后就可离开这里了。城堡倒塌了，而主角们从飞落到他们面前的水晶里获得了魔鸟使、风水士和忍者这三种新职业。

来到火力船，和希德交谈后他悔恨自己制造了增幅器并逃开了。来到村内，在酒吧2楼又见到了希德，他拜托主角们让他静一下。字宿屋的二楼可见到女皇，在调查村里高层左下的木桶可获得火焰杖(有钱的话再多买一个)，然后就可从西边的缺口前往古代图书馆了。在图书馆内对话后可知道希德的孙子米德(ミド)在地下。一直向上来到楼顶，调查右边的书后发生战斗。

解决后回到入口处，进入左边楼梯下的门，这里站在特定地点按A键调查书柜就会移动。接着会进入一个门内，里面的书架会挡路不让你过去，只能上楼梯从调查后出现的缺口继续前进。在最后会发现一本书，里面封印着召唤兽イフリート。将其打败后获得了召唤





它的能力，而之前的那个书架也很知趣地让开了道路。继续前进，通过了魔法阵后众人见到了米德，不过刚想上前就受到了BOSSビブross的攻击，对方的攻击力十分高，如果使用火焰杖两下就可搞定它了。胜利后米德开启了秘密通道，和众人一起回到了入口处。

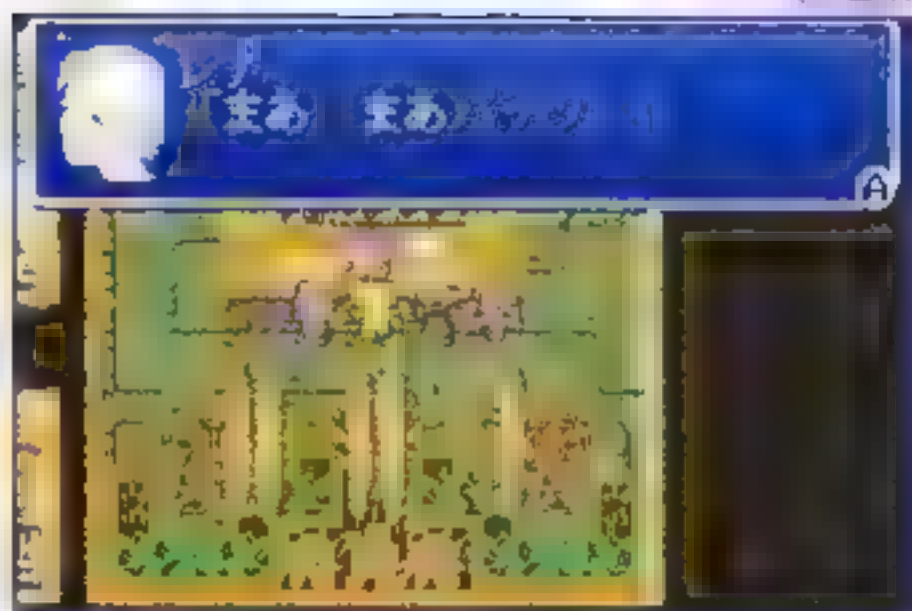
原来米德找到了启动火力船的方法，剧情过后回到希德处，在米德的教训下希德振作了起来。于是在米德带来的书的引导下，开始了火力船的改造工作。众人来到火力船，加鲁夫的记忆开始苏醒。原来他不是这个世界的人，但为了阻止30年前被自己封印的邪恶魔法师エクスデス而从别的世界乘坐陨石而来……火力船改造完毕，这下不需要风力也能自由航行了。

下一个目的地是地图右下角岛屿，进入这里的クレセントの町，刚到这里就发生了地震，船被旋涡吸了进去……在这里更新一下装备，同时村庄右下的吟游诗人之家里可弹钢琴，并学到たいりよくのうた。出村后进入下方的森林，在这里发生黑色陆行鸟的剧情，过后主角们获得吟游诗人和猎人这两种新职业，同时可以乘坐黑色陆行鸟飞行了。

黑色陆行鸟能够飞过山脉，不过却只能降落在森林里。来到大地图中上被山所包围的リックスの村，这里是巴滋的故乡。这里的道具比较便宜，可多买一点。在宿屋睡觉后发生剧情，巴滋在母亲的墓前回顾往事。在某间房间内调查音乐盒，巴滋会回忆母亲病逝时的情景（在房间内还可学到ゆうわくのうた）。

接着来到大地图最左上的村庄イストリー，在这里绕着左上的花园中的空地走两圈，可获得青蛙术（トード）。然后进入羊圈，站在左上那只不动的羊的左边和它对话，会被踢开，然后可学得あいのうた。在这里右边桥对面的森林可以遇到召唤兽拉姆（ラムウ），将其打败后可获得召唤它的能力。

该拿的东西都差不多了，此时可回到古代图书馆。在见到希德祖孙俩后将火力船沉没的消息告诉了他们。不过他们却谈起了关于泰昆王的消息，据说他正在附近的沙漠。出来后向左沿着小路进入沙漠，在入口希德召唤出了栖息在的沙虫，战斗中BOSS会在三个地洞间游走，打准了才能造成伤害。胜利后就可以继续前进了，仔细观察流沙的走向就可



轻易到达下方出口。

在灭びの町，众人见到了泰昆王（多转转，总共会遇到三次），在最后见面时地板却突然陷落。汇合后来到了内部，众人被传送到另一个遗迹。先睡觉，然后来到左边房间，调查下面的开关后得到提示，来到中间房间调查嵌石边的花坛。然后是右边房间桌子上的使条，再是左边房间内的壶。之后根据提示向下走8步、再向右走4步，调查按钮就可开启通路了。夺取宝箱后回到上一个房间，按动上方的按钮。在魔法阵记录后来到内部，见到了神秘的飞空艇并和希德们汇合了。然后，希德成功地将飞空艇启动了，不过却迎来了BOSSクレイクロウ，它的弱点是雷魔法。

终于能够使用飞空艇了，乘着它回到灭びの町，靠近后地面突然裂开，整个遗迹竟然浮上了天空。赶紧回到飞空艇基地，和希德交谈后得知土之水晶就在那个遗迹中，而想要追上遗迹只有找到アダマンタイト来强化飞空艇。此时加鲁夫想起造成自己失忆的陨石中藏有一个アダマンタイト，于是众人急忙上路，往左上飞很快就能见到陨落了，进入后获得了强化用的矿石。回程的时候要干掉一个BOSS，接着将矿石带回飞空艇基地后就能将飞空艇强化好了。

接着乘飞空艇时按A键可选择进入上空或浮在海上，进入上空后可见到遗迹了。不过要进入得先破坏两边的炮台，两种炮台可分别学到雷魔法：かえんほうしゃ和ミサイル，炮台的弱点都是雷。胜利后中央会出现一个巨型加农炮，实力比较强，建议先记录一下。战斗中先移动攻击目标将加农炮旁的小炮台干掉，然后集中攻击加农炮吧。

进入ロンカ遗迹，这里的道路十分复杂，依靠玩家的毅力，同时这里的道路大概是隐藏的，用盗贼的技能比较好找路。在不断上下楼梯后终于到达了第4阶层的中部，按动按



钮后来到了泰昆王的所在地。还没说两句便开始了和遗迹守护者的战斗,BOSSアルケオエイビス会不断变换自己的属性,干掉后它会复活一次,此时所有属性攻击无效。跟着泰昆王进入了内部,显然他也受到了控制。不过蕾娜和法丽斯却阻止了众人向其进攻。此时发生地震,又一颗陨石砸了下来。从破碎的墙壁内走出了一个小女孩,用魔法将泰昆王打倒了。看到小女孩,加鲁夫的记忆恢复了,原来她是加鲁夫的孙女库露露。

不过土之水晶还是没有逃脱破碎的命运,邪恶的魔法师エクスデス最终还是复活了,他出现在众人面前并击倒了巴兹。“接着就是你的世界了。”エクスデス对加鲁夫说到,然后便利用传送离开了。不过土之水晶碎片依旧在继续暴走,为了保护大家,泰昆王牺牲了自己让碎片回复了原状。众人从水晶中获得了侍、龙骑士、舞蹈家和药士这四种新职业,此时遗迹开始崩溃了,众人乘坐飞空艇离开了这里。

## 第二世界

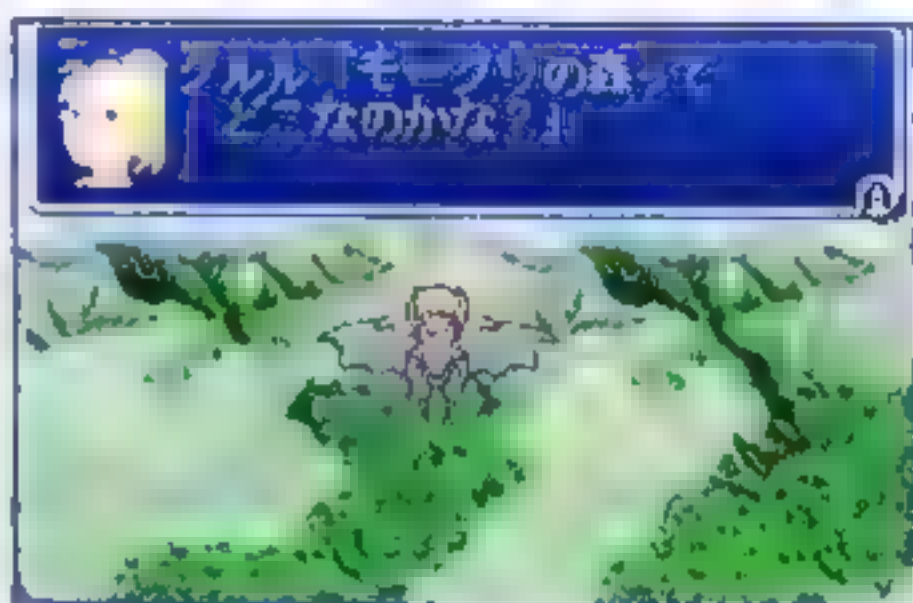


失去了泰昆王,众人陷入了悲痛之中。而恢复记忆的加鲁夫告诉巴兹,エクスデス在加鲁夫所在异世界复活,他要和孙女回去阻止他,于是俩人也离开了队伍。先回飞空艇基地,在飞船上众人商量后决定要去帮助加鲁夫,不过如何前往异世界呢?

回到飞空艇基地,在内部右边房间内见到了希德留下的纸条,然后回到游戏最初的陨石就可遇到了两人。经过研究后发现使用アダマンタイト能够回复传送点的能量,于是众人便决定将所有陨石的能量都回复。来到其他陨石处,将其他三个陨石都恢复后(皆有BOSS战)查看地图,发现能量都汇聚到了一个地点。来到这个传送点,被传送到了一片陌生大陆。

在这里使用帐篷(テント,没有的话这里的怪物战斗后会掉),夜里众人受到了怪物的袭击,被带到了一个监狱内。这一切还是エクスデス搞得鬼,他用镜子将主角的身影映上天空,以此来威胁正准备带军队准备杀进来的加鲁夫。无奈之下加鲁夫只得让军队撤退,但他自己却乘着飞龙潜入了城堡。先从宝箱内获得主角们的水晶碎片,然后一路向下来到了监狱处,这里要和基迦美修(ギルガメッシュ)进行对决,伤害到一定程度后他会退却。终于,四人小队又集合在了一起。接着便顺着原路范围,之前不能开启的门都能开启了。向下出城后来到左边的桥上,在这里遇到了敌军的埋伏,而最后等着大家的则是基迦美修,这次伤害一定时他会对自己用诸多辅助魔法,但继续进攻很快就能让他退却了。在桥端,正当要和库露露汇合时城堡启动了防护罩,众人被弹飞了出去。

清醒后众人发现这里是有着众多魔兽的



边境,往右来到ルゴルの村,在酒吧左边有个隐藏通道,可弹钢琴,同时上舞台跳舞可获得100元,然后就去宿屋睡觉吧。夜里,主角对破坏了加鲁夫进攻城堡而道歉,但加鲁夫却说幸好没有攻进去,否则就要被防护罩全灭了。醒来后出村向下,这里途中会经过封印着12神器的封印城クエザー,不过现在不能获得。继续前行一大段路后进入了一个森林,调查树上的莫古力(モーグリ)后它慌忙地掉进了洞里。主角们跟上来到了地下,在这里只能下水被水流冲着走。在洞穴深处,干掉了企图袭击莫古力的骷髅恐龙。然后莫古力会演示在沙漠中的前进路线,照着它的路线前进就可来到モーグリの森,否则在沙漠中会遇到十分强力的敌人,目无法逃跑。

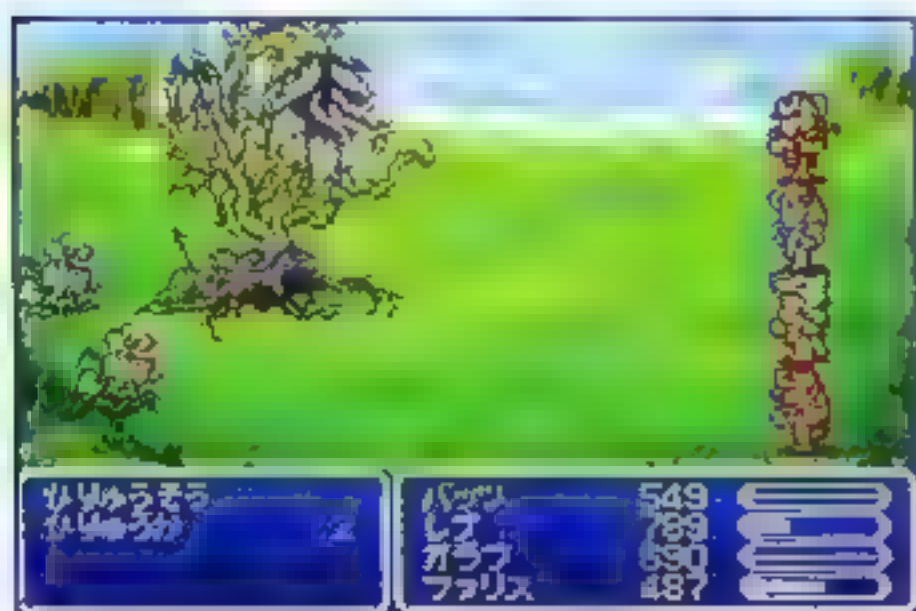
在モーグリの森,这里的莫古力在见到主角们后一下子全跑开了。先来到左上和那只站着的莫古力交谈,它会认出主角们是它的救命恩人,于是带主角们来到了宝物库,而出来后其他的莫古力也不害怕众人了。进入左上的房间,在里面可以换装成莫古力,然后和最左边房间内的莫古力对话可获得宝物エルフのマント。接着再和宝物库前的莫古力对话便发生剧情,接到通知的库露露派飞龙来迎接大家了。



在大殿接见完士兵后，便可自由活动了。往上来到库露露处，她告诉众人飞龙因为强迫飞行而受到重伤，必须找到飞龙草才行。接着将城堡中的宝箱搜刮得差不多后（从武器屋上方的墙壁向下调查可进入柜台并获得一个道具）就可来到城门口和士兵交谈并出城了。

建议先在这里转职成魔兽使来捕捉这里名为コルナゴ的青蛙形敌人。然后向上来到ケルブの村，这里商店的门都上了锁，只能进入中间的大房间，进入后发现这里空无一人，但离开时却受到了狼人的袭击。一番解释后对方的首领凯路加（ケルガー）出现了。他和加鲁夫一样是封印エクスデスの晓之战士，当得知巴兹是获得水晶碎片力量的人时便决定考验一下巴兹的实力。战斗中巴兹识破了凯路加的真身并将其打飞。在之后的交谈中巴兹告诉大家自己的武艺都是来自父亲，而展出父亲的名字后得知他的父亲多露刚（ドルガン）也是晓之四战士之一。了解一切的凯路加开放了北边的大门让大家通过。此时可先在村庄被更新装备，和村庄右上的狼对话可学到レクイエム。同时如果捕捉了那个青蛙形敌人的话，调查左下的井后可在出现的老伯处购买コルナゴのつば。

接着来到北方的飞龙之谷，在这里会遇到一个打了你就跑的黄色的石巨人。当再次遇到时会发现它正被雷攻击，在它被打死前救助它就可让其加入，获得物品コレーム，使用后变成召唤兽。这里调查某个白骨堆中还能发现装备ボーンメイル。之后进入洞穴会发现一扇开启不了的门，而下方有个开关，此时向右走就掉入了开关的所在地。启动后从新道路前进，最后终于找到了飞龙草，不过飞龙草却被魔化并向主角们发动攻击。战斗中周围的小花会让你混乱十分麻烦，胜利后获得了飞龙草。



回到城堡，拉动开关从下水道进入。在前往飞龙处时发现库露露躺在了床上，她告诉加鲁夫贤者基多（ギード）在召唤众人。接着将草带给到飞龙处，在雷娜的努力下终于将飞龙治好了。乘坐飞龙来到飞龙之谷右上的小岛上，这里就是贤者基多的居住地，但刚进入岛屿就发生地震并沉没了……可恶のエクスデス。

往左来到サーゲイト城，调查门旁的机关后发生剧情进入了内部。右边楼梯下可购买装备和道具。进入左边的楼梯内的房间调查书后可学得すばやきのうた。然后进入左上的楼梯，前进后会来到藏书库，和右边的老婆婆说话她会叫你把三本书放回原位。左数第一本放到最上面的“か”书柜里，第二本放到老婆婆上方的“ま”书柜；第三本放到“ら”书柜。然后和老婆婆说话会开启隐藏道路，获得5000元和时间魔法レビテト。



然后乘飞龙来到左下的エクスデス城堡旁的海面，这里停泊着大量的船只。降落到最大的船只上后见到最后一名晓之战士泽扎（ゼザ）。在得知了主角的身世后他叫众人去船舱休息。于是主角们来到船舱内部，在右边的房间进行了休息。但是睡到一半就传来了遭到魔物袭击的呼喊声。回到甲板，和泽扎对话后就开始了和魔物的战斗。剧情过后向下和基迦美修战斗，伤害一定时敌人会出现增援，此时可在基迦美修身上偷到げんじのこて。

失败的基迦美修跳入了海中，并想将加鲁夫也拉进去，幸好飞龙及时出现。然后来到船舱下左边的房间，和泽扎对话后来到他对面箱子下方调查箱子。进入暗门后发现身处潜水艇中，原来这样就能潜入バリアの塔将城堡的防护罩解除了。

在获得保持联络用的ひそひ草后，大家





开始了分头行动。从最左边的楼梯往上可进行记录，下一个场景有个宝箱里由红龙守护，要小心应付。之后都是单行路线，通过记录点后来到了塔顶，发生BOSS战。这个BOSS会使用流星攻击，然后将死掉的人缓缓吸入自己口中。大家可先攻击几回合，然后等我方队员快被吸入时将其复活。要注意队员被吸进去就无法复活了。胜利后成功将装置摧毁了，但泽扎虽然成功将引擎摧毁，却无法脱身——在漫长的等待后加鲁夫终于接受了泽扎已经牺牲的这个事实，并决定乘潜水艇去ギード的洞穴看看。

先来到大地图左上大陆，南边的海底有个洞穴，进去来到左上大陆，在这里的森林里可以遇到一头青色的牛，打败它后获得召唤兽カトブレパス。然后来到大地图中央，进入了水下的ギードのほくら。前进不久后就可看到五个宝箱，将中间宝箱的时候拿出来放到旁边的箱子内就可以开启相应的门。先将石头放入左上的宝箱，然后进入门内打开机关。接着将物品放入左下的宝箱内就可继续前进了。之后的道路大都是暗道，多贴着墙壁行走并注意观察。然后会跟着一只乌龟跳入水池，向上来就见到了那只乌龟，一番戏弄后才发现……原来这个乌龟就是贤者ギード。贤者告诉大家，エクスデスの下一个目标是他自己的故乡ムーアの大森林。之后给了众人进入森林的钥匙——长老之枝。

乘着潜水艇进入左边大陆，在左边海底有条很深的水道，进入水道内部后上浮就来到ムーアの村了。村庄内可以更新装备和弹钢琴，此外这里的魔法可千万要买全。向右到达森林，使用长老之枝后开启了入口。这里的视野很小，所以需要多多移动才能确认路线。在每个场景的最后，要调查有树洞的大树，这样才会出现前往下个场景的通路。第三个场景右边有魔法阵，记录后向上就会发生剧情，森林燃起了熊熊大火，而主角们也被火焰包围了。正当众人无计可施时（到处走走），从地洞内跳出了一只莫古力，跟着它跳进地洞避难。地洞下方的泉水可以进行回血，然后要在这里呆一段时间，差不多后莫古力便会让你出去。此时整个森林因为火焰而变得一片荒芜。然后向上就可进入封印的所在地，长老之木的内部了，原来这里封印着这个世界的四块水晶。战斗中要注意，四个水晶对应风、火、



水、土四个属性，使用相同属性的魔法会回复它们的HP。胜利后解放了四个水晶，但此时エクスデス却乘虚而入，利用四个水晶的力量将众人打倒了。

此时库露露感应到了大家的危机，乘坐飞龙赶了过来，虽然暂时将エクスデス打倒，但之后却被困住了并即将被至于死地。看到这一切，加鲁夫拼尽全身的力量摆脱了水晶的束缚，救下库露露后向エクスデス冲了过去。战斗中加鲁夫无论受到多少伤害都不会死亡，最终将エクスデス打翻在地。不过加鲁夫却因此付出了生命的代价——在最后，加鲁夫叫库露露和大家并肩作战，并将自己获得的水晶之力传给了她。

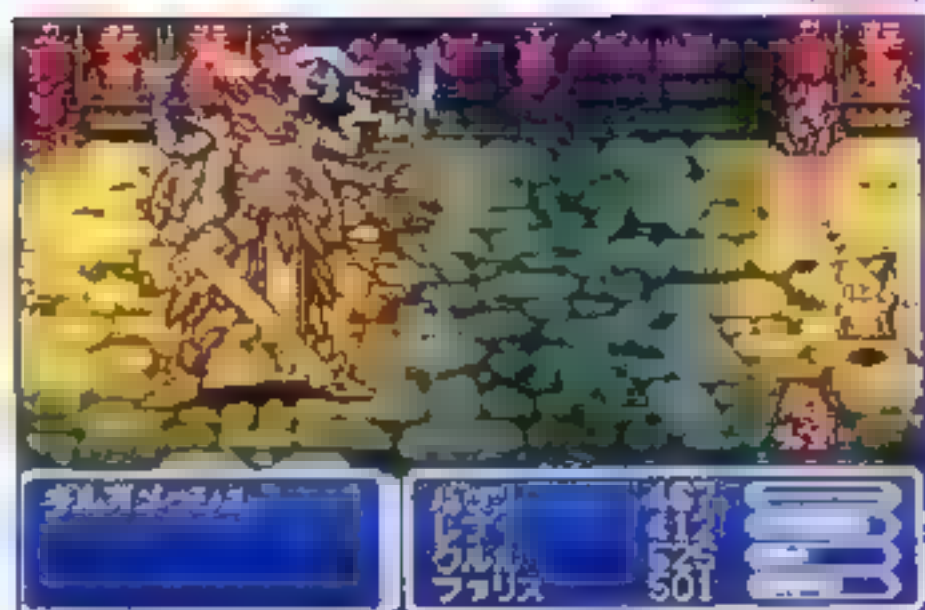
乘飞龙离开了树林，径直前往エクスデス城堡。刚进入就看到了众多倒下的士兵，这里的前半段路程和之前从这里逃脱时一样。在第四层，当发现没路准备返回时库露露站了出来，利用狼人的力量将エクスデス所设下的幻术解开了。接下来就是真正的城堡了，这里有岩浆存在，对自己释放魔法レビテト后走在上面不会损失HP。接着会来到一个有移动平台的房间，当你站在中间的骷髅图案上时，前面的平台就会快速移动，看准时机按A键它便会停住。如果停在柱子前就要和怪物进行战斗。在魔法阵记录后来到一个全是骷髅图案的平台，走到最上方的骷髅图案处就会将你传送到左边的绿色光球处，调查后开始了和召唤兽カーバンクル的战斗，它一开始就有魔法反射，要用物理攻击进行攻击。它的两种状态都可以偷到魔法反射戒指，对以后的攻略很有帮助。然后到骷髅平台的最下方骷髅处，通往下层的通路会出现。

接着来到的是一个只有一个宝箱的房间，开启后发现宝箱竟然是空的……当你从上方离开时基迦美修会出现，原来他躲在宝箱里。这次他强了不少，伤害一定时他会拿出圣剑



(可惜是假的)，此时能在他身上偷到げんじのかぶと。在继续进攻后，基迦美修会被エクスデス传送走。

然后进入上方楼梯，众人见到了エクスデス。他道出了自己的目的：让世界恢复原状。战斗中他会释放等级3融合、死亡宣告等技能，胜利后城堡发生震动，城堡中的三颗水晶破碎了。



## 第三世界



呈现在清醒的众人面前的是泰昆城，进入城堡后臣民开始了大型的庆祝活动，而法丽斯也换上了女装。舞会开始后库露露却离开了，向下追上她。库露露告诉巴滋她想回到自己的世界，于是两人决定不通知法丽斯和蒂娜，自己找到回去的方法。出城的两人在城门前遇到了一个士兵，他告诉两人西边的河川上出现了桥。于是从西边的桥来到海贼的洞窟，在门口巴滋见到了自己的陆行鸟同伴。乘坐陆行鸟从城堡上方前进，通过河流一直往左上行走，最后经过トゥールの村来到一个峡谷内。这里的地面突然陷落，在这里巴滋遇到了怪物ボートリオン。胜利后上方悬挂下了一根绳子，不过这个绳子却仿佛有意识地戏弄巴滋，当两人上来后发现是法丽斯。在保证以后决不不辞而别后法丽斯加入了队伍。

继续前进，在之后的洞穴内，众人竟然发现了翻过身来的贤者基多。基多称库露露和巴滋所在的世界原本就是一个世界，1000年前邪恶魔王エヌォー企图利用“无之力”来控制世界，不过被拥有12神器的英雄们打败了，而为了彻底封印“无之力”，人们将世界一分为二，在两个世界之间的“次元狭缝”中封印了“无之力”。正当众人交谈时库露露身上

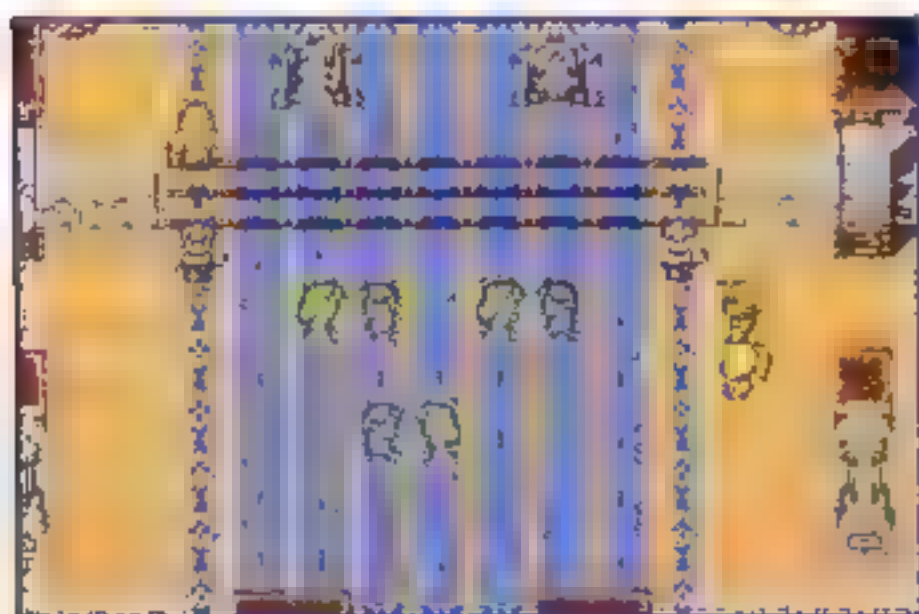
突然飞出了一根刺，并变成了エクスデス！他告诉众人他已经获得了“无之力”，之后他利用这个力量将泰昆城吞噬掉了……此时众人开始向エクスデス攻击，但最后还是被他用“无之力”弹飞了。

醒来后跟着基多来到了古代图书馆，因为记载了打倒エクスデス方法的书就在那里沉睡者。在作战会议中，基多告诉大家要取得传说中的12神器才能彻底打倒拥有无之力的人。而解开封印的方法就写在封印之书了。按照着书的指引，要求众人去四个地点取得四块石板，这样才能获得12神器。

结束后基多指示了第一个石板的所在地沙漠的金字塔。然后先来到图书馆最高处，和这里的学者对话能学到まりよくのうた。然后离开这里，一路向左边就来到金字塔了。干掉门口的两个石像后(需要一回合内连续干掉两个)，用封印之书解开封印后进入了金字塔。这里场景中机关纵横，有很多隐藏道路，很多地方需要调查墙上的机关才能继续前进，地上的尖刺还会让你损失大量HP并中毒，十分麻烦。

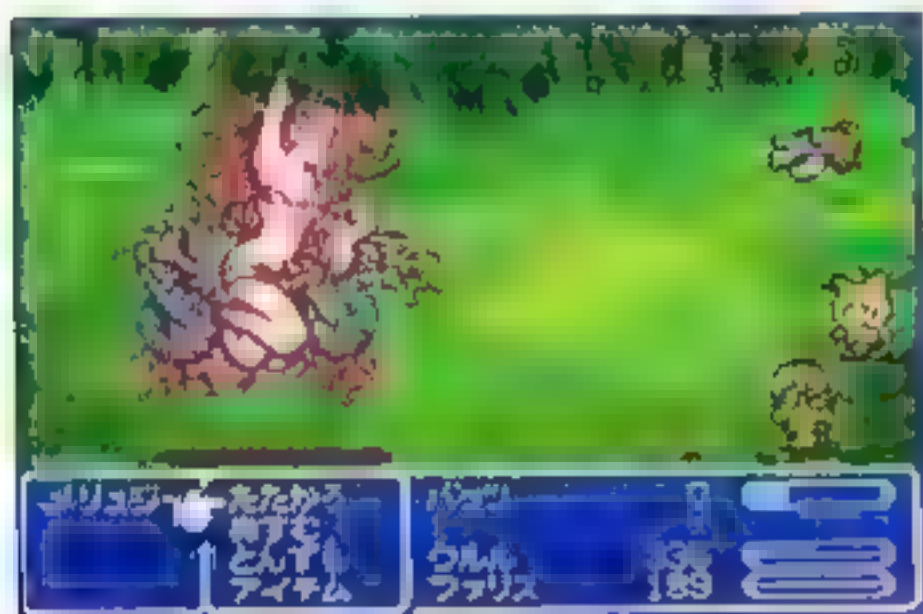
在第一个场景中先绕到上方，顺着流沙处掉下去，在最后的金字塔内部获得了装饰品诅咒戒指。然后回到第一个场景，顺着楼梯上去。通过记录点后继续向上，途中很多宝箱隐藏在秘密通道里，还有几个宝箱需要被流沙冲下来才能获得。之后有个地板在经过一段时间后会变化的场景，看准后站上去就可通过这里了。最后，主角取得了第一块石板，然后金字塔产生变动，主角们被移动到了外部，随着石板被解放，龙王巴哈姆特也苏醒了。

出了金子塔，回到长老树前。此时飞龙将





蕾娜带了过来，不过她却被エクステス手下的魔物附身，向主角们发动了攻击。之后エクステス更是启动了无之力，将古代图书馆摧毁了……趁着エクステスの离开，飞龙发动了舍身攻击将蕾娜和魔物分离了开来。BOSSメリジューヌ会改变其属性弱点，不过她可以被黑魔法（スリプル）催眠。



胜利后4人又集合在了一起。来到左上海边的船内，众人决定赶往封印城取得神器。在从元色城，エクステス发动了“无之力”袭击了众人，被スリプル附身。会出现空洞，乘飞空艇进入空洞就可进入次元的缝隙了。不过还是先收集神器比较重要，来到大地图中上的封印城，利用石板的力量获得了三个神器（挑三个），然后就可自由活动了。

先来到海贼のアジト，在最内部发生剧情，获得召唤兽シルドラ。然后来到大地图左下的ジャコールの町，在这里弹了钢琴后进入右上的ジャコールの洞窟。在内部会看到一排会随时间若隐若现的按钮，当某个按钮独自呈现的时按下就可以开启通路了。在最后要和奥丁战斗，时间只有1分钟，如果使用魔剑士的4级技能石化剑（ブレイク），一下就可干掉他。

第二块石板的所在地是在大地图中下的孤岛神殿，停下飞空艇后走过长长的桥进入内部，按照常规，在门口干掉了石像鬼后进入内部。然后会被管道吸到一个房间内，上方有两个开关。先按下右边的开关后进管道拿宝箱，然后再回来按下左边的开关，进管道拿宝箱。再回来将右边的开关扳回来就可继续前进了。之后的道路并不复杂，但第5层的落穴比较多，要小心。在最后获得了石板，不过这次要和BOSSストーカー战斗，战斗中他会在四个分身中不断变换真身的位置，要攻击到真身才能造成伤害，有条件的话就用全体

攻击吧。获得第2石板后封印究级魔法のフォークタワー开启了。

先来到大地图下方狭长陆地的小森林，走动几下后进入了盛气楼の町，这里可以买到比较好的装备，在防具店调查柜台可进入内部购买戒指。魔法屋外的左上还有个暗门，里面可以买到很多二级魔法。另外是药店，在上方有个后门，绕到村庄下方，途中会有一个人要求你乘黄色陆行鸟绕世界一周。成功后他会给你ミラージュベスト。村庄下方的房间内有暗道可弹钢琴。如果之前所有的钢琴都弹的话就可以获得钢琴大王（ピアノマスター）的称号。从有钢琴的房间上楼梯，可骑上黑色陆行鸟，这样就能前去收集召唤兽了。

骑上黑陆行鸟来到世界地图右上角的沙漠，这里有森林供你降落。然后往上走就来到了北之山，走过熟悉的道路在最后遇到了龙王巴哈姆特，胜利后就获得了召唤他的能力，然后来到沙漠左下的フェニックスの塔，这里的布局十分复杂，要调查墙壁干掉敌人后才能让出口出现。某些楼层还有壶，调查的话可能获得钱或物品，如果是物品的话会和マシ・クホート作战，很困难，给它多个エリクサー可获得100AP，否则就挑战试试吧……在进入30层后会发现飞龙，剧情过后获得召唤兽フェニックス。



继续石板的收集，来到地图右下方的クレセントの町，进入后遇到慌张的米德，他说希德因为塔的突然出现而被困在了地下。来到右下的吟游诗人之家，他会叫你弹钢琴，表演了一下后学得ちからのうた，如果你此时是钢琴大王的话还可学到えいゆうのうた。

出村，进入旁边的フォークタワー，这里要兵分两路前进。左边需要擅长魔法的队员，而右边则需要擅长物理攻击的队员。人员可以自由分配，但要确保两边都有人。这里的路线

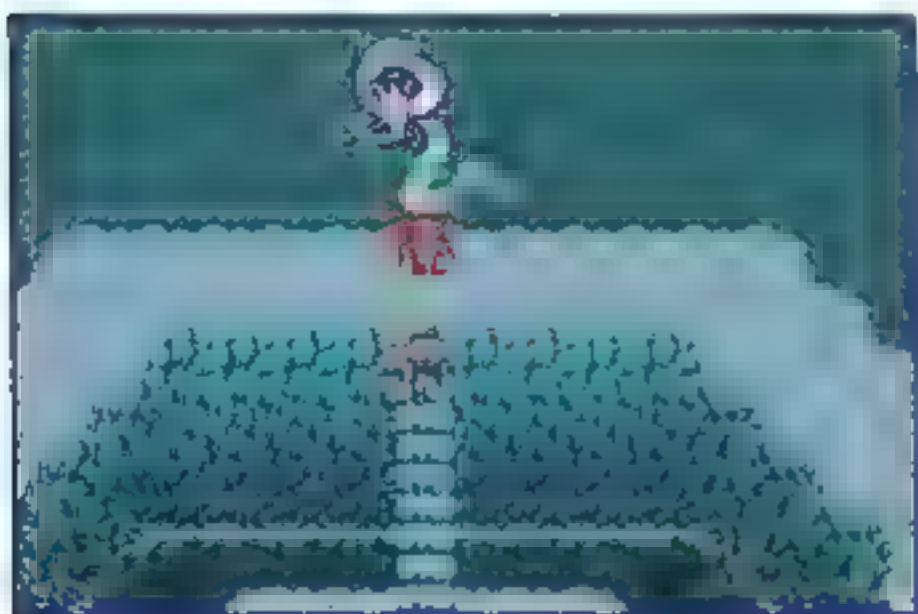


十分简单,很容易就来到塔顶了,要两人同时取得魔法。右边的BOSS是ミノタウロス,他只会用物理攻击,干掉它后获得究级白魔法ホーリー。左边的BOSS是すべてをしるもの,他只会用魔法攻击,同时也不能用物理攻击攻击他。其实只要装备带有魔法反弹效果(リフレク)的装备就可轻松胜利,获得究级黑魔法フレア。成功后塔消失了,控制飞空艇降落到塔原先所在的地方,在内部见到了希露,这次他为飞空艇添加了潜水功能。

此时可先来到画面右上沉没了のウォルスの塔,内部全是水,只有7分钟的活动时间。从4楼的藤蔓爬上去可取得一个让时间回到7分钟的空气宝箱。在塔的最后有之前那个未取得的水晶碎片,击败模仿士ゴゴ后获得了模仿士这个职业。

接着要去的地方在クレセントの町右上的海中,查看地图后可很轻易地找到大海沟的所在。入口处还是按照常例要干掉两个石像鬼,在一个有5个开关的房间内,右上的开关按下后可前往上方夺取宝箱,其余的都是陷阱。经过了岩浆密布的场景区来到了矮人族的居住地,然后从魔法阵向下前进。在之后的岩浆地带,先来到最右边,开启机关后可拿到左边楼梯上的宝箱。然后再启动下方面的三个机关,接着向上开启宝箱后就可进入石板所在的房间了。这次的BOSS一下子来了三个,不过不要怕,如果你取得了召唤兽オーディン,使用「秒杀」他们「取石板」后施放了陨石魔法(メテオ)。

然后是最后一块石板的所在地,从地图左上的海底洞穴进入イストリーの瀑布。这里全是水流,某些地方要多绕两次才能通过。而宝箱里面的好东西很多,不要错过了。某些宝箱要调查墙上的机关后才能解开关获得。拿光宝箱后从最下面宝箱机关退出的洞中掉下去就可取得最后一块石板了。在出来的时

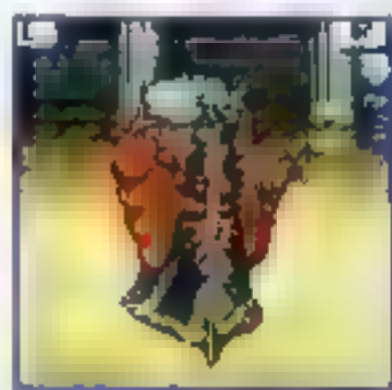


候又遇到了敌人,但他被瀑布后出现的海贼兽干掉了。此时可选择上前对话并战斗,胜利的话获得召唤兽リバイアサン。

然后回到封印城拿神器吧,在取得全部四块石板并入手所有十二神器后,回来学者来报告南方发生了海底地震,建议主角前去调查。来到露气楼の町附近的海面,有一块海域不断有气泡冒出,从那里潜入海底会发现一海沟,进入发生剧情后获得预言士、炮击士、剑斗士这三个职业。最后会出现一个大叔,讲解了职业性能后顺便告诉众人他在カルナックの町の旅店卖合成用的炮弹。

接着就是最后的决战了,乘坐飞空艇找到一个时空空洞就可进入了。作为最后一个迷宫,场景是之前所有冒险场景的综合体,会出现多种场景。由于机关大同小异,所以就不多介绍了,这里着重为大家介绍一下几个强力BOSS的打法。

**オメガ:** 在次元の狭間の海底的瀑布内徘徊,可绕过。SFC版《最终幻想V》中最强的敌人,各项数值都较高,带有反射(リフレク)等效果。可用吟游诗人使用あいのうた让它进入行动停止状态。



**アホカリョーブス:** 在次元城地牢里出现。这个BOSS的特色是能够使用所有毒魔法,当我方使用某个毒魔法时他也会跟着放相同的。

如果你使用自爆的话……这个毒魔法在火力船内的モルトラップ身上可以学到。

**カタストロフイー:** 这个眼球怪的特点是,只要我方有处于浮游状态的队员,它就会使用“じゅうりよく100”把人家拉回地面。利用好这个特性配合毒魔法,应该就不难取胜了。

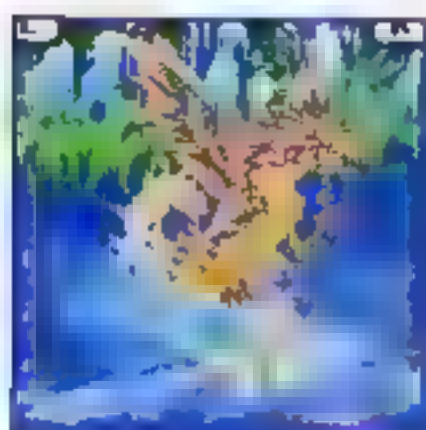
**ツインタニア:** 次元城顶层的神兽,当攻击到一定程度后它会进入强化状态,此时会进行蓄力发射威力强大的ギガフレア。不过这个时候也是最好的攻击时机,因为他蓄力时对即死、石化等致命的异常状态会失去免疫力,知道怎么做了吧。







ギルガメッシュ：来到水晶迷宫后，在第一个传送点又遇到了我们的老朋友基迦美修。这次他的实力强了不少，当然别忘记偷他身上的げんじのたて



んじのたて：在水晶迷宫第三场景的一个宝箱中，十分强。要注意它的圣属性吸收特性，另外在战斗中偷取全员装备珊瑚指环(さんごのゆびわ，在魔气

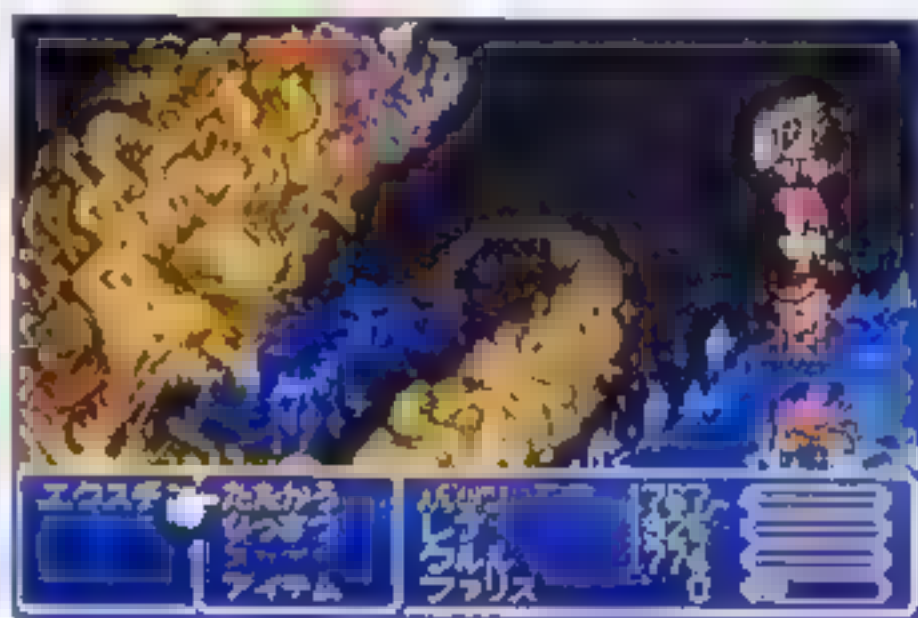
楼之町的隐藏道具店里可以买到)，这样能让它的毒嘴攻击帮你回复HP。

ネクロフォビア：水晶迷宫第二场景进入存档点时出现的BOSS。他周围有4个防护罩，在防护罩全部消灭之前他是无敌的，不过好在他也不会攻击。在攻击到一定程度后基迦美修出现，在说了一大段话后和BOSS同归于尽。记得偷取基迦美修身上的げんじのよろい。

来到了最终的场景，エクステス使用掌握着的“无之力”变身成了灵体的形态，主角们的同伴都吸入了次元裂缝。正当众人无可奈何之际，主角心中响起了一个声音，

是加鲁夫。在晓之四勇者 and 泰昆王的帮助下成功抑制了エクステスの力量。而主角们也终于迎来了最终的决战。

最终BOSS有两种形态，第一形态没什么可注意的，因为历经千辛万苦到达这里的主角们的实力应该是很强的了，不过由于现在添加的效果会延续到下一场战斗，所以此时可帮自己添加一些辅助效果。在干掉第一形态后，エクステス被“无”吞没，化身为混沌。此时他有四个部分组成，每个部分都很耐打。其中最麻烦的是右上部分，要优先解决掉。值得注意的是BOSS每个部分都可以偷到好东西，可别漏了。终于，主角们胜利了，世界也迎来了和平。



## 通关后的隐藏要素



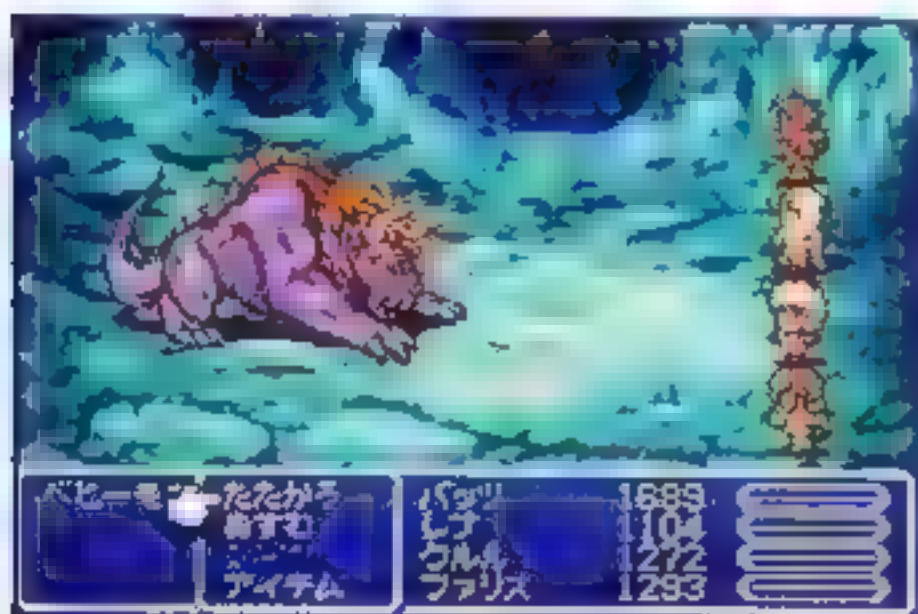
游戏通关后出现提示，在海底出现新的通路。读取通关存档后可以得到一个新增探索的海洞中，在场景的中央按下F5可以进入，一阵震动后，左上方的门便可进入了。主角们从存档点来到封印の神殿，这里一共有三扇门，初期只有两边的门可以进入。先来到左边的地下牢房，在牢房内关着一个怪物，由于牢门紧锁，只有以后再来了。通过地下牢房进入魂の川，在B2F遇到BOSSギルガメ，干掉它。在B3F遇到了一个奇怪的人，他为了见证主角一

行人的勇气，要求捕捉一只ベヒーモス给他，并且告知在巨人的洞窟中有ベヒーモス出没。

按原路返回封印の神殿，进右边的门，场景中有两个绿色的传送点，都可以传送到巨人的洞窟的B1F，区别在于走左边的传送点可以多拿一个宝箱。ベヒーモス具体的出没地点是在巨人的洞窟的B2F，在这里随机遇敌便有机会捕捉到它。

捕捉完毕接着去下一场景，这里也有一个人，他说他有治疗石化的究极药，但现在却为无用武之地而感到烦恼。尽头有一传送门，目的地正是魂の川B1F，回到魂の川B3F将ベヒーモス交出，作为奖励那个人解除了封印の神殿中间的大门的封印。

回到封印の神殿，进入中间的门，没走多久被一石像挡住了去路，调查后也没任何反应，想起刚才有人说有治疗石化的药，赶紧回去找他拿药。建议回去时走封印の神殿右边门尽头的那条路，沿路可以搜刮到很多宝箱，





在那里的B2F有一间封印，掉下去才能找到，所  
要找的人了。药是拿到了，但是药的效力在  
离开此人后只能维持五分钟，为了节省时间，  
返回时只能走最短的路线：走右边的传送点，  
从魂の川回封印の神殿，最后进中间的大门，  
石化解开后立即迎来了一场BOSS战。

消灭怪物后继续往里走，可以看到类似  
以前的宝箱机关，打开左上或右下的宝箱所  
开启的门内会有宝物拿，而打开左下的则是  
去下一层的通路。来到有众多瀑布的地方，在  
一闪光的山洞前由于有封印的结界而暂时不  
能进入。不远处有一瀑布挡住了路，下面有一  
机关，在按完机关后需要迅速通过瀑布，否则  
会被瀑布的水流冲回来。

进入前直的山洞，洞内早已有别人过，  
他会给你打开地下牢房的封印，准备进入进  
入记忆の墓场。第一个场景叫恶梦の回廊，进

入便会遇到很多オメガ，可以先拿它  
们练练手，一会儿出现的敌人可要比它们强  
多了。往右上的通路走进死者の回廊，这里  
有3个机关，与入口正对的是用来打开门口  
山洞的封印的，在通路另一段尽头的机关是  
用来打开恶梦の回廊左下角通路的，剩下的  
一个机关按下会被流沙冲回到恶梦の回廊。

回到恶梦の回廊进左下的门来到暗の回  
廊，从正常途径不能进入下一场景，但随便选  
个陷阱跳下便可到下层。先打开左上方的两  
个机关，再去右上打开机关，中间的门开启，  
在里面的站在中央的就是这里的BOSS オメ  
ガ かい。打败它后回到先前已经解封的山洞，  
里面一共三层，在最里层的宝箱内藏着本游  
戏最强的敌人——神龙·改，这两个敌人对玩  
家的能力是种考验。

返回封印の神殿的地下地牢，用钥匙打  
开牢门，打败被关着的アルケオデモン，此  
时在得到钥匙房间下方的传送点封印被解开  
了，回到该传送点进入光と暗の果て，这里



基本上是由传送阵构成的单一路线，在进  
一个传送阵前有ガードイアン把守，将之破坏  
后，来到本迷宫最终BOSS——被封印千年的  
魔道士エヌオー面前接受最后的挑战。

战胜エヌオー后，众人被传送到了解封印的  
入口处，主角获得了新职业——ネクロマ  
ンサー（死灵法师），此职业可以召唤死灵，  
众人从里面走了出来，后面还有亡灵在，却  
他看见主角已经获得新的职业，使解封印，  
要给予亡灵最后一击的角色职业为ネクロマ  
ンサー，就能学会新的魔法。众人照着他所说  
的去做果然学会了魔法ドレインタッチ，而  
在亡灵身后的亡者の洞窟此时也能进入了。

亡者の洞窟一共有六层，每层都会有五  
场连战，对手大多数是游戏的BOSS。在六层  
敌人全部消灭后会得到はじまのあかし的称号。





# 激闘! 自製ロボット

## CUSTOM ROBO RUMBLE!

NDS

激闘! 自製ロボット  
自製ロボット大戦

也许很多玩家对GBA上的一款名叫《自制机器人》的游戏还有较深的印象。其动作性十足的战斗系统和独特的收集改装要素吸引了不少玩

家。其实以今年到岸的NDS上就有分场。作为继之前所打造的作品。可能在知名度上比起,任的其它作品来说实在无法相提并论。本作有着很强的收集要素。玩家可通过收集来改造自己的自製机器人。从而参加各种自制机器人间的战斗。本作通过NDS独特的机能。让玩家版本在战斗中更加爽快。数百种的武器和开火多目的场地。让战斗更加多变。

## 系统篇

### 一、操作

移动时
十字键 移动
A 与NPC对话 确定
B 取消
X 菜单
战斗中
十字键 移动
A 跳跃 空中飞行
B 操作攻击
X 冲撞攻击
R 投掷炸弹
C 释放扩展包中的特殊攻击
SELECT 切换攻击
START 暂停游戏 可以选择游戏中是否继续战斗或战斗中的地图可以在菜单中自行更改 有5种地图与模式可以选择。

### 二、菜单

**・ガレージ** 收纳并管理自製机器人的小月表首

**カスタム**：可以选择机器人的类型并配置零部件。

**ポーズ**：相当有趣的设置,可以控制机器人像芭比娃娃那样摆出自己喜欢的造型。角度、视角以及动作都能进行细致的变换,完成后的造型会在游戏中下屏显示。



## 人物介绍

**主角**

学校的转校生。虽然是初次接触自制机器人,但是却有着惊人的潜质。

**沙希**

中心学院的自制机器人部——DRG-1的队长。

**NO.1的社员**

性格比较内向,但对主角却总是非常热情的支持。

**石川**

DRG-2の队长。性格非常直爽,对战斗的追求也和他的性格一样。

**前年超级机器人杯赛的冠军**

萨琪的哥哥,目前在海外工作。

**目黒久**

学院机器人战斗部的队长。能够使用奇特的技能。

**志摩健士**

自制机器人的研究专家,对于主角所表现出的能力非常感兴趣。其真面目一直是个谜。



ロボット。模拟机器人。这里会显示机器人各部件的受损程度。如果受损严重的话会影响战斗中的性能，因此平时要多注意维护。

カレイド：保存和读取自制机器人的配置。

EXIT：退出自制机器人配置界面。

—マイノート—：记事本，记录着游戏相关的一些知识和知识。

—アイテム—：查看所持有的道具。

—バトルデータ—：查看所拥有的自制机器人和所有零部件的数据，按F键等分别查看游戏中以及WIFI中的战斗胜败数。

—システム—：设置战斗的一些配置，比如默认站位以及按键功能。

—タイトルへ—：回到游戏标题画面，按F键会确认是否保存进度。

—セーブ—：保存，未设置。

### 三、战斗系统

#### ■战斗准备

战斗开始前可以查看敌人的配置，并能够调整己方机器人的部件。

#### ■评价

战斗后会从所用时间和消费HP以及最大连击伤害三个方面来计算所得到的金钱和经验。尽可能地取得好成绩吧。



#### ■战斗开始

战斗开始时，会由一投掷机器把对战双方随机向战场上的任意放行出。这里不仅会决定双方开场时的位置，而且根据落地时的面向还会影响到变形后的站位。如果是头朝下变形的话那会需要很多时间来恢复站立，这段时间很容易被受到敌人攻击。按A可以加快恢复的速度。

战斗中使用武器攻击后会有一个冷却时间，在下屏的状态中会有显示，必须左边的武器栏恢复为绿色时才能使用该武器。因此一味地胡乱射击可能令自己不利。

掌握了这一切后就是靠实力来说话了。如何利用连续攻击来给予最大程度的伤害是需要熟练把握的。一般来说使用的连击方式是普通攻击击倒敌人后用导弹追击，距离适合的话也可在敌人倒地后先连击再导弹攻击。一般的敌人几轮攻击下来就能够消灭对手。

#### ■自制机器人王者之路

距离今天不久的未来，一种被称为自制机器人的高科技玩具在全世界迅速流行了起来。这种全长在一厘米左右的微型机器人能够藉由高级者通过精神感应来控制其做出各种动作。时下最为流行的玩法，是在为其配备各种武器后，在被称为ホロボウムの模拟场地上与对手的自制机器人相互一决高下。此外，被当作手办来摆出各种造型参加比赛也是种很受欢迎的玩法。

自制机器人的最大特点就是能够自由的组合各种身体部件。在50余种自制机器人中，可以从枪炮、扩展包、炸弹和腿部4个方面共

计100多种零件来组合出完全属于自己的战斗风格的自制机器人。

伴随着裁判机器的响声，两只自制机器人被投到了场上。两部机器不仅在体积上相差巨大，人力上也无法相比。虽然小型的那台凭借灵活的动作和快速的运动性多次组织复杂多变的进攻，但在





火力的巨大差异下，渐渐地还是有点支持不住了。

“噍”的一声，我们的主角揉眼朦胧地发现自己正躺在地上……原来是刚才的那场噩梦让自己从床上滚了下来。“还好只是个梦啊……”但不知道为什么那个梦总让人感觉有些不安……起身后发现差不多到了该上学的时间，还是快换了衣服准备下楼吃饭吧。

出门发现姐姐タマホ也正好从自己房间出来，并提醒主角今天是其转入新学校的第一天，千万不要迟到了。下楼与父亲对话，得知今天是自己的生日，并特别为自己准备了一份生日礼物。

打开包装，出乎意料地发现礼物竟是自己梦寐以求的自制机器人以及一台收纳机器



人的装置。虽然这台叫作“雷MK II”的自制机器人看起来非常普通，但对于一直希望能够拥有一台自制机器人的主角来说，这真的已经是一份相当珍贵的礼物了。同时还从爸爸那得到了4个自制机器人的基础配件和擦拭机器人的绒布，一定要好好爱惜它哦。整理好得到的礼物后就快点坐上椅子吃饭吧。作为搬到新家的第一天，母亲稍稍有一些忧虑，不过在父亲的安慰下，话题很快就转到了主角将来的梦想上。一家上愉快的吃完了早饭后，爸爸和姐姐就匆匆的离开了，妈妈也提醒主角不要迟到。

○ — ○

一出家门就能看到位于不远处的学校，看来应该是不会迟到了。进了校舍，从中间的询问台处得到了学生ID证以及学院地图，并得知自己的教室在右手边的B班。在教室门口遇到了自己的带班老师诺特先生。交流间，一个女孩边跑边喊着“要迟到了”，并不顾诺特先生的询问冲进了教室……看来这样的情况

肯定不是第一次了……在上课开始前，诺特先生向全班介绍了主角，并安排其坐到名叫亮的男生边上，在坐上位置后，诺特先生也随即开始了上课。

就这样，新学校的第一天很快就过去了。下课准备离开教室时，亮喊住主角，问他是不是喜欢自制机器人，并告诉主角自己是学校里一个自制机器人社团的成员，希望主角能够参与到自己的社团。来到校舍前的广场上，右到亮与早上迟到的女孩希，沙希一起在和另一帮人对峙，原来是学校里的两个



社团，沙希是社团“NO.1”的社长。不过很显然对方社团“R1 グラッブル”比较占优势，其社长石动仅着人多想迫使沙希解散社团，不甘心的沙希为了证明自己社团的实力要用战斗来一较高下，谁知道仅剩的两个社员，在这时又临阵退缩了一个，只剩下沙希与亮两个人应对窘境。

这时主角上前与沙希对话表示愿意帮助她与对手战斗。并在沙希与亮的指导下，第一次启动了自己的自制机器人。（按照下屏的提示操作即可）不过很显然石动并没把主角放在眼里，只命令一个社员来应战。虽然是初次战斗，但主角控制的机器人在战斗中丝毫没有显示出弱势，很快就击败了对手。让在一旁观战的沙希惊讶不已。石动对自己这边的失败非常愤怒，准备自己出战。这时诺特先生赶来，阻止了石动。丢下几句威胁的话后，石动带着社员离开了，诺特先生也立刻跟了上去。战后，对主角说出了社团面临的处境，由于人数比较少，加上受到其他社团给予的压力，现在更是只剩下了自己和沙希两人，到了不得不解散的地步。因此迫切希望主角能够加入“NO.1”社团，帮助他们度过难关。主角当场就同意了，对于新社员的加入，沙希不用再担心解散社团了，但考虑主角毕竟是新手，于是决定带他到社团活动室稍微训练一下。

广场右侧的仓库就是“NO.1”社团的活动室，虽然简陋了一些，但必须的设备还是齐全的。所要面对的第一个对手是亮，虽然其平时看起来一副书生相，但战斗起来还是相当





地有魄力呢！看到主角获胜，沙希送了主角一套配件包给主角，并兴奋地跑出去找采两个新人来给主角继续培训。不过新人毕竟是新人，加上刚得到的新配件，对手更是不堪一击。

正当大家准备结束今天的训练时，诺特先生突然出现在社团的门口，原来诺特先生最近也迷上了自制机器人的战斗，听说主角想找训练对手才来陪战的。不过其自以为这是件很秘密的事，连自己的妻子都不知道，但没想到在学校里却是无人不知了……既然是挑战就没有理由拒绝，再战斗一次吧。

来到新学校的第一天就这样过去了，准备回家时，亮和沙希走了上来，原来他们就住在邻近的街道上，看来以后出门会很方便吧。

回家刚坐上吃早饭的位置，爸爸和姐姐也回来了，吃完晚饭后就早点回房休息吧。

## 二

第二天一早，下楼时发现大家已经在餐厅就餐了，快点到自己的座位上吧。吃完饭后，爸爸和姐姐又匆匆的离开了（每个人都那么忙碌吗？），自己也赶快去学校吧。

在学校里会看到不少手拿自制机器人的学生，与他们对话就可以展开战斗，需要的话可以多加练习。坐到班级中自己的位置上就能开始今天的课程了。



放学后在校门处遇到了沙希和亮，今天他们打算带主角到机器人中心去与更多的人对战从而接受训练。在沙希的带领下，3人来到了北面的机器人中心，并在柜台处得到了协会的会员证，这样就能在中心里自由的与其他人战斗了。

一进入大厅，两人就与一名叫雄二（ユウジ）的男子攀谈了起来，并从他那得知昨天主角与石动的对峙已经在协会里传了开来，因此他非常想试一个对战台边上的人战斗后就能与中间的雄二进行对战了。他的机器人移动和攻击速度都非常快，但好在伤害不大，抓住每一个攻击的机会最大限度的给予伤害就很容易取胜。

胜利之后，沙希还会带主角到边上的配件商店，店里有不少强力装备，让主角去选一些吧。买完后，他们对主角的家进行了家访，果然发现主角的家里藏了不少好东西，这下主角的妹妹也以人主身份藏了回去。回家后，与爸爸和姐姐已经回来了，看到主角带了厚礼回来，一家人都很高兴，有些惊讶。交谈中，姐姐想起了沙希是去年自制机器人大赛冠军的妹妹，聊天的气氛一下子活跃了起来，而爸爸和姐姐参加研发自制机器人的

工作也忙得不亦乐乎不已，更别提从人海中找出来自己的工作了。吃过晚饭后回自己房间，又一天结束了。



## 三

吃过早饭后，爸爸和姐姐还是老样子，急着出门了，而到学校一看，发现通往教室的路被挡住了，原来今天学校举行自制机器人的比赛，暂停一天上课。与下方电脑前的亮对话，沙希也在这时赶来，3人到齐后就能去大厅左边找诺特先生准备参赛了。这里要连续进行3场战斗，半决赛时遇到了游戏开始时沙希手下逃跑的那个社员，像这种胆小鬼当然不会输给他了。决赛的对手是石动，这次比赛与其说是冠军的争夺，倒更像是前天社团对



决的延续……他的机器人防御和攻击都明显比较强，扩展包攻击能有效封住我方的跳跃，挑一些快速的远程武器攻击会比较有效。获得胜利后，诺特先生把冠军的奖杯发给主角，并宣布“NO.1”社团将代表学院参加与兄弟院校的自制机器人大赛。

离开赛场时，石动追了上来，也许是不打不相识，这次他是来给主角讯息的。据说对手院校的部分机器人在战斗时身体会发光，并且力量也会增加，希望主角在应战时要特别注意。

收下石动的好意后就按昨天的约定去父亲的工作场所吧。出了学校一路往左，进入海边一幢耸立的高楼。与一楼柜台的问讯员对话后去二楼，再与柜台里的人对话后就能坐电梯到爸爸所在的研究室了。来到7楼，发现爸爸已经在门口等自己了，不过由于时间关系，演示的机器人还没准备好，因此爸爸让大家可以在这里自由参观一下。一听可以自由参观，两人立刻兴奋地向其它房间跑去。在左下的房间里，与一女性科学家对话后得知这个实验室是属于志峰博士的。这时亮无意间注意到显示器正显示着某作战计划的字样……女科学家发现后非常紧张的把两人支开了……难道有什么不可告人的秘密吗？出了研究室，发现爸爸已经在门口等着了，对话后就能看到爸爸给大家准备的展示。原来爸爸以前的研究是适合太空和深海运动的无人控制机器人，将技术结合到自制机器人上，就诞生了能够自行战斗的自制机器人，并希望主角能够与其战斗来完善程序。通过战斗，仪器所记录的精神能力数据让在场所有人感到惊讶，而隔壁研究室的女性科学家似乎有着更大的兴趣……

结束参观后就回家吃饭，早些休息吧。

#### ● 四 ●

次日，结束课程后正准备回家，亮从后面冲了过来。原来沙希为了调查对手的情况，独自一人去了フォレスタ学院……顺着亮的指点，主角与其也迅速赶到了フォレスタ学院，在左边的房间里，发现被围住的沙希。为了证明自己不比对方弱，沙希让主角与他们进行一场战斗，结果自然是我方获胜。此时进来一位女性，自我介绍后得知，原来她是这个学院机器人战斗部的部长日奈久，在听了



沙希等人的解释后，她不仅表示了歉意，更允许众人从这里离开。不过，对于部下的失败，她也

丝毫不掩饰愤怒的情绪，命令他们立刻进行特训。

好不容易离开了フォレスタ学院，但沙希仍没有觉得满意，又跑去机器人中心询问昨天石动所说的机器人发光的事。当主角赶到那时，沙希已经从之前的大叔处得知原来这种发光叫做“精神力加速”（ソウルブースト），能够短时间内使机体的性能得到惊人的提升，中心里还留有前几年战斗的录像，不过在寻找录像的这段时间里，他希望能和主角进行一次战斗。虽然曾是手下败将，不过这次实力提升了不少，各种炮弹的范围和持续时间都很长，而且移动也非常迅速。随着战斗结束，录像带也找来了，不过也许是因为多了主角的胜利，这次连中心的服务生トモカ也要与主角来一次较量，而胜利的奖励就是录像带。敌人体积小，移动迅速，战斗可能有些艰苦，争取在高速移动中打中每一枪是获胜的关键，适当的武器对战斗的帮助也不可小觑。

得到了录像带后时间也不早了，快点回家吃饭休息，准备明天的学院比赛吧。

吃完早饭后前往フォレスタ学院。在那，诺特先生等人已经早早的等待进场了。与石动和诺特先生对话后比赛正式开始。战斗双方3名人，按未将——中将——大将的顺序依次较量，做为未将的亮第一个出场，虽然卯足了劲准备奋力一搏，但还是很快败下阵来……只好出身为中将的主角来继续战斗。前两场的战斗都没有什么太大的难度，就这样，轮到了敌方大将日奈久出场。战斗中，主角终于见识到了“精神力加速”……对手的速度一般，但却非常灵活，使攻击很难命中，战斗中还会使用一次“精神力加速”，实力不够的话不要硬拼，从远处等其效果消失后再进攻，否则可能会受到重创。

最终，主角所在的“NO.1”队取得了学院战的胜利。不过这时来了两个ベイサイド学院的人，对主角的战斗能力不屑一顾，但在沙希的反驳下，双方约定在4日后的双方学院



大赛一决高下。临走时，他们对日奈久如何学会“精神力加速”似乎有点兴趣，并提到了风间山（カザマシ）上的传奇人物——无双（ムソウ）……听到这个信息的沙希高兴不已，在学院门口看到刚才三人还没走，使用激写法使对方说出风间山的位置。三人立刻赶到那里，在上山顶的路上还与警卫队的成员进行了两次较量。谁知到了山顶找到无双时，他和两个奇怪扮相的人却丝毫不把一行人放在眼里，并认为想学“精神力加速”对主角等人来说根本不可能，说完便离开了。

看着天色渐晚，便去继续待在山上，看来只有明天再来试试了。回家吃晚饭时突然有人来敲门，原来是警卫队的人来提醒防范最近出现的使用自制机器人犯罪。巧的是来人是姐姐曾经的同学——息吹（イブキ），他在知道了主角最近的活跃后，便约定明天在机器人中心进行一场战斗以锻炼自己的水平。收到挑战后就早点上床休息吧。

## ○ 五 ○

结束次日的课程后，亮本来想和主角再去一次风间山，但在得知主角与警卫队的息吹有约定后只好作罢。赶去机器人中心，发现息吹已经在那等待主角了。既然如此，那就快点比个高下吧。虽然对方用的是警卫队的专用机体，但操纵者的实力却非常一般，胜利自然是没什么悬念。但没想到的是一个女孩子这时进入了会场，并点名要和主角战斗。原来她是日奈久的妹妹，是为了给姐姐报仇才来挑战的。说着，把战斗台边上的息吹推开，站了上去准备战斗。但在被打败之后，却失去了先前的霸道气势，大声地哭着跑开了。小孩子就是小孩子啊。这时沙希两人前来找主角，并与息吹交谈了起来。得知警卫队的队长曾经在风间山的无双身边学习过“精神力加速”。这个消息让三人一下来了兴趣，更让人意料的是，息吹的队长竟在这时出现了。虽然沙希询问其如何才能让无双收他们为徒，但她却用一句“不是那么简单就能说清楚”就带着息吹去执行任务了。

晚饭时，爸爸希望明天主角能再去一次公司协助测试自律机器人。看来明天放学又有事干了。

进入教室时沙希问起今天放学有什么打算，当得知今天又要去公司时，她表示也想一

同前往。下课后准备离开学校时从诺特先生那得知有警卫队的人来找自己，现在正在石砌的活动室等着。来到学校左边之前举行学院机器人大赛的教室，发现原来是息吹在找自己。原来由于近来自制机器人犯罪者的数量激增，已经严重影响到了社会治安及安全，因此有一些话想对主角说，但现在还是上班时间，因此他急着离开，并约定黄昏后在時計塔下再见面详谈。

出门接到爸爸电话，是时候去公司帮爸爸的忙了。在校门口遇到沙希和亮，3人组到齐刚准备出发，不料诺特先生却因为补课的问题过来把两人强行拖走了。

看来只有一个人先赶到公司了。不过好在准备上2楼的电梯时，沙希两人赶了上来。（不会是逃课吧……）



来到爸爸的实验室，进行了两场自律机器人的战斗后，公司的社长和志藤博士一同出现在研究室内，在看到了主角的战斗数据后，志藤博士说服社长把最新开发的“雷MKⅢ”给主角使用，得到了新机体后，

姐姐为了测试主角的实力，第一次站在了战斗台的对面。虽然换了新机体，但凭借整体性能的提升，以及过人的精神操控力，战斗并没有耗费太多时间。在看到了精彩的对战之后，社长和志藤博士满意地离开了。

离开公司时，时间已接近黄昏，赶去上午与息吹约好的地方。在机器人中心后方的時計塔下看到正等在那的3人。对话中，息吹谈起了关于违法配件的事。那是一种经过特殊改造的大威力伤害性自制机器人配件，使用这种武器，在不使用战斗擂台的情况下射击，对人体能够造成不亚于武器的巨大伤害。说着，息吹带着3人去挨家挨户的宣传防范要求。在街道上走，遇到了一个带着鹦鹉的男子，举止非常可疑，并且对主角进行挑衅。与之进行战斗，胜利后男子带着鹦鹉快快地离开了。



回到机器人中心时，更令人惊讶的一幕出现了。一个扮相奇怪的男子自称是罪集团挡在了众人的面前，并命令下属使用机器人对一行人进行攻击。=急吹为了保护3个孩子，与敌人进行了没有舞台的战斗，结果被机器人的子弹误伤。于是，“保卫和平，维护正义”的工作再次落到了我们的主角身上……虽然敌人火力很猛，但明显我方更技高一筹。眼看手下被制服，那个奇怪的男子迅速逃走了……

在警局，主角等人再次遇到了急吹的上司。对于3人不在舞台内进行机器人战斗，其表示了严厉的指责。但有在事出有人，并且最终帮助了自己的部下并逮住了一个罪犯。她把一份介绍信给了主角，并说：带着这份信去风间山找无双，他一定就会传授“精神力加速”的使用方法了。这可实在是因祸得福的意外收获啊。鉴于时间不早，3人决定明天再去一趟风间山。

## ○ 六 ○

又是照例的早餐和上学时间，下课走到校门口，从旁那得知沙希又一个人先走了……赶到山顶的小屋，发现沙希果然已经在那了，在把介绍信给无双之后，他终于答应传授主角使用“精神力加速”的技巧。



现在的主角还不具备学习的能力，所以想要学会精神力加速的话，大约是需要

一颗星星），因此精力不够的话，还是先下山找个相对较弱的NPC反复练习吧。一旦达到他的要求再上山找他，这次他又要主角先去打败他的三个弟子，通过他们的试炼。此时，他们正在城中，必须下山——找到他们才行。

一个在警察局右边的训练房中，战斗前先要回答她6个问题，按照211211的顺序选择就能通过测试，接着只要打败她的机器人就能通过试炼。

第一个在自家左边地区右下方的商店中，与他对话后，会得知他需要3个场景，只要从这里的营业员那买到一种交给他就能与其战斗，不过具体买到什么场景是随机的。这场战

斗有COMBO数的要求，必须在160以上并取胜才能通过试炼。

最后一个人先在爸爸公司的左边发现正在看海的他，交谈后离开；紧跟着在公司的背后能发现他正在看天空；最后来到右方区域的公园，在池塘边最后一次与其交谈就能对战。战斗时要小心别被陷阱传出平台，否则会立刻判定失败。

完成3个试炼后再回到无双那，他会要求主角战斗，进行一场最终的战斗。仔细的玩家可能已经发现这一仗中下屏的状态栏已经有所变化了。在看到“TOUCH FOR ULBOOST”的字样时只要触摸下屏就能发动“精神力加速”，看来无双老师，早就为了实验主角的能力才进行这样的特训了。学会了梦寐以求的技能，主角，终于要开始他的特训了。首先，主角去山顶的无双老师那里，学习了“精神力加速”的使用方法。在来到山顶上无双老师那里，主角学习了“精神力加速”的使用方法。

## ○ 七 ○

今天是与ベイサイド学院的比赛，与在学院门口等候的沙希等人、沙希的妹妹等一起到了位于山脚的ベイサイド学院。

来到学院门口，就听到不远处传来求救的声音，赶过去，是上一步试炼的罪犯，主角又遇到了一个手下前来作伴，虽然经过战斗，打败了两人，但还是被其给逃走了。现在穷追也不是办法，还是把事情交给警卫队吧。赶到ベイサイド



学院，好在比赛还没开始。老师先生对主角后被领到比赛场地。对手就是前一场比赛时三个傲慢的家伙，正在山上训练时他们竟然因为谁做主将而互不相让，最后才让主角来选择与他们交战的顺序。不过傲慢并不能代表实力，三人最终全部败在了主角的手下。

次日放学时，从一个学生处得知有个外





国人在寻找，希，现在正在寻找的。练室中，去找找他，把他去同一社会的活动室中见沙


希。见面后通过交谈才知道，原来他知道沙希拥有能用其强大的精神能量恢复其他人精神能量的能力，而他的目的是希望沙希能和自己组成一支队伍，在战斗中为其恢复，这自然被沙希一口回绝了，但他仍希望通过战斗来显示自己的实力，不过在得知常台机器正在修理后就快快地离开了。

送走了客人，从茗特先生那得知，警卫队的人来调查。人去一个警局。到了那里详细询问了情况。原来，最近附近的犯罪数增多和上擂台人的表现，因此，授予主角警卫队特别执照，持有该执照的人允许在不使用擂台机器的情况进行机器人战斗。这样一来，以后就不用再担心违反法律了。不过要取得执照，必须通过考试。通过考试者，才能获得执照，就能以他的名字，去参加战斗。

略，非如此，則不能使讀者，得到了「何物」的真相，「本質」不能明瞭於心，「志」不能「上達」於天，「德」不能「下施」於民，「人」不能「休」。

○ 八 ○

第二天上学时在学校，他收到了礼物。礼物上写着：去警察局，有一份特别的礼物送给你。当天晚上，他去警察局，拿到了礼物。礼物是一个机器人形，并进行了一场练习战。



回到家中，发现外出购物的父母还没回家。刚准备上楼，沙希冲了进来，说有犯罪份子出现在附近，需要借助主角的力量打败他们。不过路上却被沙希的哥哥拦住了去路，因

为他不希望自己的妹妹像父亲那样被战斗所伤，最后送命……这时传来了耳救的声音，与初一起前去帮忙。发现是自己的父母正被两个罪犯所威胁。好在有初的合作，很快就把他们全部制服了。

同往常一样的上课时间，但是课堂上却看不到两个旧敌的身影。课后来到了教室，沙希正在议定考虑昨天的事，难道比赛真的维持不下去了么。这时诺特先生进来，希望能和王兰进行场对战，为明天的选拔赛做练习。与沙希一起进校园，一个老师径直向沙希走来，要求其立刻参加补习。没办法，在这段时间里，先找诺特先生切磋一下吧。不过走遍了学校也没有见他，最后在图书馆的书架中发现了他。打败他后，图书馆的馆长和日奈久的妹妹及书架前的女研究员分别对战后再回教室，沙希的补习终于结束了。接到爸爸电话后去爸爸的办公室，在那里与一个奇怪的小孩进行对战。结果，在生成一被打败的对手不甘心失败，竟然使用违法配件来战斗。但好在最终还是被制服了。但究竟为什么对手会拥有违法配件呢？

下楼后遇到了你，人真怪× | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 | 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 | 256 | 257 | 258 | 259 | 260 | 261 | 262 | 263 | 264 | 265 | 266 | 267 | 268 | 269 | 270 | 271 | 272 | 273 | 274 | 275 | 276 | 277 | 278 | 279 | 280 | 281 | 282 | 283 | 284 | 285 | 286 | 287 | 288 | 289 | 290 | 291 | 292 | 293 | 294 | 295 | 296 | 297 | 298 | 299 | 300 | 301 | 302 | 303 | 304 | 305 | 306 | 307 | 308 | 309 | 310 | 311 | 312 | 313 | 314 | 315 | 316 | 317 | 318 | 319 | 320 | 321 | 322 | 323 | 324 | 325 | 326 | 327 | 328 | 329 | 330 | 331 | 332 | 333 | 334 | 335 | 336 | 337 | 338 | 339 | 340 | 341 | 342 | 343 | 344 | 345 | 346 | 347 | 348 | 349 | 350 | 351 | 352 | 353 | 354 | 355 | 356 | 357 | 358 | 359 | 360 | 361 | 362 | 363 | 364 | 365 | 366 | 367 | 368 | 369 | 370 | 371 | 372 | 373 | 374 | 375 | 376 | 377 | 378 | 379 | 380 | 381 | 382 | 383 | 384 | 385 | 386 | 387 | 388 | 389 | 390 | 391 | 392 | 393 | 394 | 395 | 396 | 397 | 398 | 399 | 400 | 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 | 411 | 412 | 413 | 414 | 415 | 416 | 417 | 418 | 419 | 420 | 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 | 431 | 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 | 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457 | 458 | 459 | 460 | 461 | 462 | 463 | 464 | 465 | 466 | 467 | 468 | 469 | 470 | 471 | 472 | 473 | 474 | 475 | 476 | 477 | 478 | 479 | 480 | 481 | 482 | 483 | 484 | 485 | 486 | 487 | 488 | 489 | 490 | 491 | 492 | 493 | 494 | 495 | 496 | 497 | 498 | 499 | 500 | 501 | 502 | 503 | 504 | 505 | 506 | 507 | 508 | 509 | 510 | 511 | 512 | 513 | 514 | 515 | 516 | 517 | 518 | 519 | 520 | 521 | 522 | 523 | 524 | 525 | 526 | 527 | 528 | 529 | 530 | 531 | 532 | 533 | 534 | 535 | 536 | 537 | 538 | 539 | 540 | 541 | 542 | 543 | 544 | 545 | 546 | 547 | 548 | 549 | 550 | 551 | 552 | 553 | 554 | 555 | 556 | 557 | 558 | 559 | 560 | 561 | 562 | 563 | 564 | 565 | 566 | 567 | 568 | 569 | 570 | 571 | 572 | 573 | 574 | 575 | 576 | 577 | 578 | 579 | 580 | 581 | 582 | 583 | 584 | 585 | 586 | 587 | 588 | 589 | 590 | 591 | 592 | 593 | 594 | 595 | 596 | 597 | 598 | 599 | 600 | 601 | 602 | 603 | 604 | 605 | 606 | 607 | 608 | 609 | 610 | 611 | 612 | 613 | 614 | 615 | 616 | 617 | 618 | 619 | 620 | 621 | 622 | 623 | 624 | 625 | 626 | 627 | 628 | 629 | 630 | 631 | 632 | 633 | 634 | 635 | 636 | 637 | 638 | 639 | 640 | 641 | 642 | 643 | 644 | 645 | 646 | 647 | 648 | 649 | 650 | 651 | 652 | 653 | 654 | 655 | 656 | 657 | 658 | 659 | 660 | 661 | 662 | 663 | 664 | 665 | 666 | 667 | 668 | 669 | 670 | 671 | 672 | 673 | 674 | 675 | 676 | 677 | 678 | 679 | 680 | 681 | 682 | 683 | 684 | 685 | 686 | 687 | 688 | 689 | 690 | 691 | 692 | 693 | 694 | 695 | 696 | 697 | 698 | 699 | 700 | 701 | 702 | 703 | 704 | 705 | 706 | 707 | 708 | 709 | 710 | 711 | 712 | 713 | 714 | 715 | 716 | 717 | 718 | 719 | 720 | 721 | 722 | 723 | 724 | 725 | 726 | 727 | 728 | 729 | 730 | 731 | 732 | 733 | 734 | 735 | 736 | 737 | 738 | 739 | 740 | 741 | 742 | 743 | 744 | 745 | 746 | 747 | 748 | 749 | 750 | 751 | 752 | 753 | 754 | 755 | 756 | 757 | 758 | 759 | 760 | 761 | 762 | 763 | 764 | 765 | 766 | 767 | 768 | 769 | 770 | 771 | 772 | 773 | 774 | 775 | 776 | 777 | 778 | 779 | 780 | 781 | 782 | 783 | 784 | 785 | 786 | 787 | 788 | 789 | 790 | 791 | 792 | 793 | 794 | 795 | 796 | 797 | 798 | 799 | 800 | 801 | 802 | 803 | 804 | 805 | 806 | 807 | 808 | 809 | 810 | 811 | 812 | 813 | 814 | 815 | 816 | 817 | 818 | 819 | 820 | 821 | 822 | 823 | 824 | 825 | 826 | 827 | 828 | 829 | 830 | 831 | 832 | 833 | 834 | 835 | 836 | 837 | 838 | 8

第1次参赛，名叫“太阳太阳”，这次连妈妈也来观看比赛了。结果，11场比赛，赢了5名对手，不仅拿到了太阳队的首个奖杯，更取得了队史首次打进大区半决赛资格。

◎ 九 ◎

参赛的前一天，上课时从老师那得知因为超级机器人大赛的关系，学校将连续放几天假。（学校到底有多少天是上课的……）课后去警局，与同伴汇合。之后再去边上的训练场与机对话。最后，沙希提议去自己家庆祝一下能参加的大赛。就这样，大家边尝着她做的菜，边展望着此将到来的比赛。时间很快就过去了。

今天要动身前往大赛赛场了，这次妈妈和姐姐也会一同前往，而爸爸则早已随公司到达赛场那边的研究所了。去左边城区的海边上





船，与甲板上的所有人对话后船开动了。这时社长来到了甲板，宣布将在这里举行大赛的预选，只有通过预选才能参加明天进行的正式比赛。

剧情后回甲板与社长对话，接着回房间休息即可。

第二天一早，当主角起床的时候，发现船也已经到了比赛地。下船后先进宿舍楼，得知左边的是男子宿舍，而自己的房间是204。去看过房间后下楼，与沙希一起前往左边的研究室参观。先去205，在那里见到了妈妈和志藤博士。之后再下一楼，在一间训练室中找到了沙希。战斗后选择第二项离开研究室去上方的比赛场地。与同伴对话即可回房休息。

不过主角刚准备上床，亮冲了进来，说看见沙希一人从宿舍离开了。两人立刻追了上去，在研究室中拦住了沙希。当问她来为什么离开房间时，她也不知道自己在干什么。走出研究室，在路上遇到了初。当向他说明发生的事后，他告诉了大家一件意想不到的事。这次他回来参加比赛的真正原因，是为了调查志藤博士，因为真正的博士已经死了。现在的志藤博士是谁？为什么要冒充志藤博士？虽然这些问题都没有明确的答案，但可以肯定的是，沙希异常举动与其肯定有关系。

## ○ + ○

终于到了比赛日，三人到齐后前往会场。在右边的餐厅和医务室分别与妈妈和沙希对话后回场地，比赛正式开始。

在迷宫般的森林中，寻找并打败5个对手即可晋级。在打败了3个对手后，主角与初狭路相逢。正准备对战时，突然警备机器人向两人袭来。打败他们后发现，所有的警备机器人正在无差别的攻击所有遇到的人。在帮助其它选手的路上，主角发现了一个奇怪的金色机器人，一路追随其回到会场，发现这里也已经一片狼藉。在得知妈妈被困医务室后，立刻前去帮忙。救出姐姐和妈妈后回到会场，发现之前的金色机器人正和两个人在战斗，在快速打败两人后，金色机器人从会场离开了。而让被打败的两人感到奇怪的是，在机器人的身上感觉到沙希和主角的力量。这时屏幕上出现了志藤博士的影像，原来他的真实身份是国际犯罪组织的头目，并且正是七年击伤沙希兄妹的父亲、此刻初正在追捕的人。为了

制作无敌的自律机器人，他通过收集主角的战斗数据，成功的制作了拥有最强战斗力的机器人，而为了解决能源方面的问题，更是捉走了沙希。

事态紧急，不快点救出沙希的话，她随时可能有生命危险。进入研究室，来到205左边的仓库，救出一职员后拿到社长室的电子卡，进入上方的社长室。剧情后，一楼深处的电梯开启了。打败拦路的敌人来到地下一层。此时先去右边最上方左侧的房间，救下一研究员后，在上方的电脑前找到爸爸研究室的电子卡。之后就能打开下方的房间救出爸爸。回到下方的电梯，来到地下二层。这里要先打败4个房间内的防御系统。打败最后一个从房间离开时会遇到游戏中最难对付的敌人，也就是游戏开始时，主角梦中所出现的大型战舰。它的防御极高，武器的威力和范围也非常广。近身用弓诱其使用冲撞攻击后反击是个不错的打法。

回到地下一层，在右边一处原本是死路的地方发现了秘密通道，在里面终于找到了这一切的罪魁祸首。通过战斗很容易地打败了他，但他仍希望通过最强人形来最后一搏，但机器终究只会模仿，即使是相同的战斗方式，也不可能打败所模仿的对象。看到大家救下沙希，自己即将面临失败的时候，他仍没有死心，妄图再启动自律人形，却没想到被人形吸走了能量，而更让人吃惊的是，人形竟然有了思考能力。在获得了新力量后，把主角打倒在地。

沙希想要用自己的能力为主角恢复能量，但她自己的力量也已所剩无几。这时，同伴们赶了上来，大家通过沙希把能量都传给主角。在大家的帮助下，主角再次站了起来，并发挥出了前所未有的力量，打败了最强的自律人形。

随着人形的爆炸，整个事件终于落下了帷幕，犯罪组织被一举捣毁，而更为幸运的是所有的选手和工作人员都只是略受轻伤。啊，对了，那今年的超级机器人大赛该怎么办呢？正在新的商社组织下积极的重新筹备呢。我们的战斗还远没有结束……





# 「奸商」

## 访谈实录

对谈游戏商人  
探悉行业内幕  
深度接触国内电玩市场

文 江西恐龙 编 马修

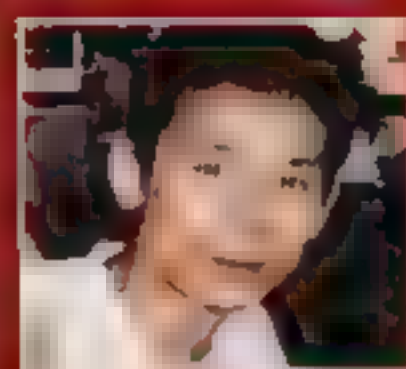
国内的TV GAME游戏市场由于缺乏规范的市场环境，导致奸商横行，以至于你提到游戏商人，广大玩家的第一个反应就是「奸」。在电玩市场上，玩家似乎与游戏商人始终处于对立面。游戏商人这一职业对于玩家来说也充满了神秘感，他们掌握着玩家们不了解的市场行情，熟知着电玩市场背后的行业内幕。今天我们就特别邀请到5位游戏商人，通过采访的形式，将这个特殊行业中的种种爆料给大家。通过他们，各位也会对国内的游戏市场有一个更深刻的了解。



没有谁天生便是商人，当具备了“一定的条件”环境之后，以贩卖商品为生也就成为了一项职业。在这个职场上打拼的有贪图蝇头小利的小智等商人，也有高瞻远瞩的大智慧商人。当然在游戏商界中，更有不少商人也是狂热的游戏玩家，其中不少商人也因为价格公道，为人诚实而相当受玩家欢迎。我们今日邀请了五位在行业浸淫数年，在国内玩家中也有一定名气的游戏商人们来到咱们“掌机王直播室”，进行一次面对面的采访。

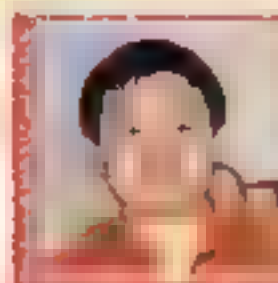
# 今天的游戏商人，既有开实体店的，也有网络商人.....

恐龙：各位嘉宾及读者，大家好，欢迎来到“掌机王直播室”。今天有幸为读者大人们请到几位电玩行业资深人士来接受本次访谈，非常感谢各位的支持。首先先把本次访谈的采访者及嘉宾介绍给大家——

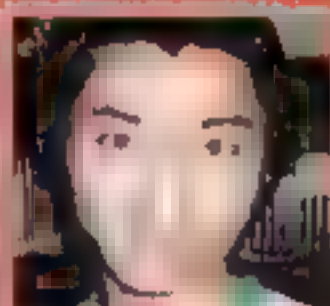


江西恐龙

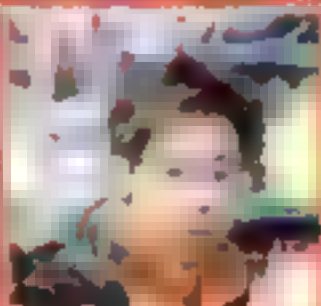
本次访谈特约记者，《掌机王SP》资深撰稿人，活跃于平面媒体和网络媒体，长期为《掌机王》、《掌机王SP》撰写主机拆解、节日导购、市场扫描等文章。



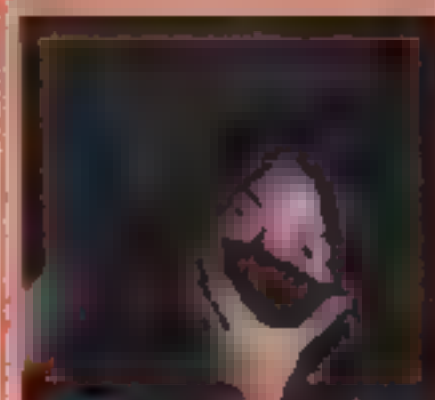
成成



莎木迷



严俊



赵神



雷飞





# 涉足游戏行业多年,“奸商”自叙“发迹史”!

威威、莎木、严俊、赵神、雷飞:《掌机王 SP》的读者朋友们,大家好!

**恐龙:** 威威首先想采访一下各位,你们都是在什么时候涉足游戏行业的? 读者们对这些应该最感兴趣吧。

**威威:** 这个啊,我记得我是2003年的6月进入这个行业的。那时候在北京一家游戏店打工,后来干着干着就开始自己搞了。现在开了一家实体店,靠一些新老顾客照顾生意。

**莎木迷:** 我是读书的时候开始接触的。那时候应该是1994年吧。由于读的是中专,有点闲功夫,放学后我就到我家附近的游戏店去帮忙了。做着做着,就开始自己开网络商店了。主要贩卖点有IGFC、TAOBAO还有MOP里屋等网站。正版货物从日本卖店进货,组装货从本地批发商拿。

**严俊:** 我比威威早,比莎木迷要迟。要说涉足电玩业的话,大概是在2002年底的样子。转眼我老家“阿俊电玩”都开了有4个年头了。对了,老弟,我们也有5年没见过面了吧。

**恐龙:** 嘿嘿,改天老哥你来了广州我们再聚聚。

**赵神:** 我从2001年开到2005年末开了家游戏店。这5年里感触颇深,因为治安不好的

缘故,我朋友的店和我的店都被盗了几次。我的店损失了两万元左右,我朋友的店也差不多。小偷和小偷都有,平时有些陌生人在店里逛,一不小心东西就没了,心里真的很寒。据说同行都被偷过。

**恐龙:** 看来商家也有商家的苦处。

**雷飞:** 为什么第一个问题要问我什么时候涉足游戏行业呢? 为啥不问我是如何成为百万富翁?

**恐龙:** 不不,我需要用一些和游戏有关的话题而已。

**雷飞:** 嘿,叫我雷飞这名字怎么来的? 告诉我吧,我的真名叫雷菲,嘿嘿。

**恐龙:** …… (晕倒!)

**雷飞:** 我16岁开始在游戏行业做的。那时候暑假勤工俭学去,找打工。做了几年后就自己出来单干了。那时候大家都在玩PS呢。

**恐龙:** 雷飞16岁开始进入游戏行业? 这么早? 那我冒昧的问一句,你现在多少岁?

**雷飞:** 18岁。(是不是连女孩子说谎说顺口了呀? 我看你最少也有28岁了吧)

今天的BOSS中,不乏从前游戏店的打工者。被偷盗是游戏店BOSS的一大心病。

国内游戏市场不乏勾心斗角。然而恶性竞争对于玩家来说,是好事吗?

**恐龙:** 全国各地的游戏市场规模不一。上海、广州是最集聚,上海、南京是分散型。北京则两种特征皆有。各位嘉宾给大家介绍一下您当地游戏市场的风情吧。你们当地的游戏市场繁荣吗?

**威威:** 一说北京,大家都提到鼓楼。北京的游戏市场结构有些特殊,有上海分散型的特征,也有广州聚集型的特征。比如有名的鼓楼便是北京玩家们经常去的地方——其实说

句实在话,鼓楼一带的市场已经饱和了,商家的素质参差不齐。扎堆的地方大家就得互相勾心斗角,都是在用小伎俩赢得利润。市场靠大家做,大家可以一起把市场做好也可以一起把市场做臭。北京反正是臭了,像鼓楼、中关村的绝大部分店都或多或少用此骗取利润的伎俩。比如假膜当真膜赚暴利……表面上竞争激烈对玩家有好处,但实际上不是如此的,现在游戏行业的利润已经很薄了,真的使



量一个东西是贵便宜不能光看主机价格，最好全套全套算，再比售后服务，这样比才有价值。

**严俊：**就江西省内来说，南昌当然是电玩行业最好的，不过和



时全国范围来说依然是比较落后的，南昌有一个专业的电玩市场在老福山地下商城，在全国可以算是小有名气的，不过出名的原因是黑店众多，我经常戏称自己所在的市场为“JS与地下城”，南昌是全国电玩市场中恶性竞争最严重的，2.5元一张PS2盘我想应该是全国最低了吧，有些PS2老游戏甚至只卖1元，做正规生意根本没戏，只能靠宰客赚钱，身为南昌人我感到无比的羞愧和无奈。

**恐龙：**南昌的PS2游戏卖价为2.5元？

**严俊：**没错，其实都是商家各自把自己封绝路上逼，人家卖5元，我卖4元，然后他又卖3.5元，接着我只得卖3元，最后1元，整个商城都卖1元，1元可以赚什么钱？于是不少商人从别的地方搬来了，中间的商人就换光头，以旧充新，几年来本地市场已经日渐萧条，绝大多数电玩店只能靠“包机”支撑，说实话，这么多年我已感身心疲惫。

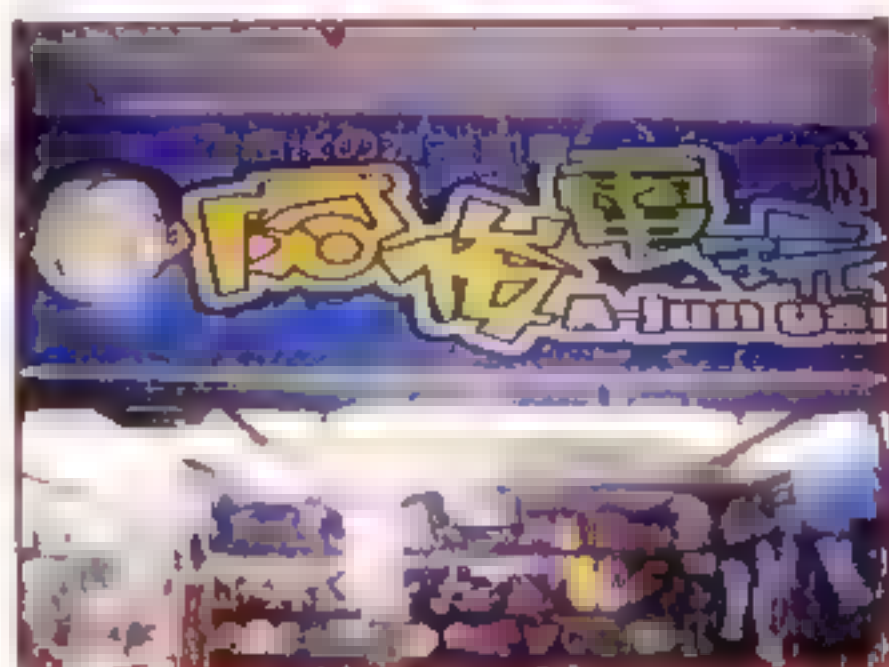
**恐龙：**恶性竞争最终导致的结果只能是玩者吃亏，为了让玩家们享受到更好的服务，看来行业的普及是很有必要的。

**严俊：**老弟我现在想从主文大谈一下，作为玩家，你对广州的电玩店满意吗？

**恐龙：**广州在电玩界算是相当发达，零售点有海印电器城、万国商城、有都正电脑城新开的，电玩店数量不多，至于包机，而作为批发源头的文化公司一条街相当有名，目前许多游戏店都是在附近批发游戏商品。作为一个普通玩家，在广州可以享受到很优质的服务，广州本身作为一个批发大城，在游戏配件方面可以有很多的选择，尤其是地理位置临近深圳、香港的缘故，在广州经常可以第一时间买到各类来自日本的水货商品，有

这时候甚至可以比日本版本提前买到，例如当年2003年2月14日GBA SP于日本发售，广州、深圳在13日就可以买到了。在广州，不论是买PSP还是买NDSL机器都是可以随便挑的（个别苛刻的JS除外），比如我上次帮朋友买PSP，店员一共拿出17台机器给我挑，而有一次买NDSL也挑了10台机器。这样的服务在广东之外的城市可以说是非常罕见的。广州的商人之所以可以让顾客随意地挑选机器，原因之一是因为竞争激烈，满足顾客的需求自然便可以吸引回头客，原因之二是挑剔的机器可以发往下级经销商，挑机这种不耗成本的事对他们来讲根本无所谓。

**严俊：**看老弟的架势是相当满意喽，下次找你玩的时候咱们一起去逛逛。



**赵神：**恐龙兄把广州说得真爽啊，我们南宁的电玩情况可没有广州发达，南宁和大部分中型城市一样，很多游戏店都靠租机来赚取暴利，有些店里摆了有几十台PS2，4元钱一小时，基本上从早到晚都有人玩，电玩的零售业反而不是很发达。

**恐龙：**赵神最出名的一次举动，莫过于2005年11月在levelup.cn的掌机区里发布了一个帖子《我曾是开店，现在为人民服务》，一时间热网非凡，众多对游戏贩卖的内幕深感兴趣的朋友都纷纷回帖询问相关资讯，赵神也做到有问必答，花费了大量的精力和时间在这个帖子上，到现在为止已经达到了回帖162页，点击率10万次的回帖记录。请问赵神你最初发布这个帖子的动机是什么？

**赵神：**动机很简单，我前些年开了一家游戏店，身分可以算是身兼双职：玩家+商人。我深知电玩销售的一些内幕，哪些地方黑，哪些地方不黑，感觉很多网友买东西之后，基本没了解市场，常常买了东西后才觉得不值，我把一些内幕告诉给玩家，希望广大玩家可以



明明白白地消费

**莎木迷：**上海的电玩业毕竟不是原产，并不很发达，但上海人消费能力高，因此需求量大，不过由于所有游戏店都是分散型的，很少有开到一起的，因此价格方面和广东比较就没有太大优势。香港比个的顾客，是会到处跑去比价格的，而本身没什么优势，是吸引不了顾客的。我目前在上海还没有开设实体店，但我在上海有几家关系很不错的日本游戏店，分别在虹口、杨浦、徐汇、黄浦区几个区。平时我介绍过去买碟、买软件什么的，我会经常联系日本那边提供游戏的商家，因此在正版游戏方面我有一定的优势，有时候一天不到的正版游戏说不定可以从我这里找到。而且上海邮购业相当发达，由于上海太大的缘故，有些本地顾客都干脆找我网购，本地快递送货上门比去别人那里简单，买好的东西还便宜，价格便宜，便捷。

**雷飞：**这里要更正一下，我是地道的香港本地人，只不过长期性地住在香港与上海，因此很多玩家都误以为我是香港商人。香港作为一个国际金融中心，在游戏方面可谓相当发达，因此本地人的消费有充足的保障。比如《口袋妖怪》这样的RPG大作，我当时做到了全国第一时间到货，事实证明，中国大陆第一个到《口袋妖怪》的还是雷飞！

**恐龙：**很冒昧地问一句，《口袋妖怪》第一批货你进了多少盘？

**雷飞：**第一批时，香港只有4个人有，香港其他商家没货，零售炒到150港币。本人有中和那独家授权的商家有合作拿到10套，还

有主机搭配游戏的套装也拿到！

**恐龙：**500港币！这么贵！（注：当时港币日为止，现在已经跌到400多元了）有卖批发价格也不便宜了。那么这些货一般是在哪里出售呢？是零售给玩家，还是批发给内地商家？

**雷飞：**批发价还是便宜的。我和那些商家是合作关系，不是供货关系，当然拿到低价！第一批货多数是以单台游戏，港币的价格批发给香港商家了。我买了1套卖到内地玩家。

**恐龙：**举例！哈哈，你还做香港商人的生意啊！

**雷飞：**一直在做。香港人的钱比大陆人好赚。香港玩家大部分都支持正版，玩卡带和烧录的多为少数。在香港贩卖或购买盗版都是违法的，所以钱存在这里多，港币一张一张买的时侯都要，香港玩家跟大陆玩家不一样。从长远来说，对于收入高的香港人来说，花50多元买一张正版游戏是一件很轻松的事情，所以这个城市的盗版规模不算大，游戏市场正朝着良性的方向发展。



**市场靠大家，大家可以一起把市场做好，也可以一起把市场做坏——竞争激烈表面上受益的是玩家。**

**实际上并非如此！**

**恶性竞争最终是让玩家吃亏。**

**很多时候，商家会自己把自己往绝路上逼。**

**不少商人就挖空心思从别的地方想点子。**

**绝大多数电玩店只能靠“包机”支撑。**

**很多网友基本买东西之前没了解市场。**

**常常买了东西后才觉得不值。**



# 以前的掌机市场怎样?听听BOSS们怎么说——

**恐龙:** 虽然对以前的掌机市场还有印象,但是那个年代玩家能购买什么掌机?

**严俊:** 那个时候,已经是大普及阶段了。说到GBA,我个人是无意任性的。GBA刚发售时就入手了。当时南昌还没得卖,是从上海捎回来的,花了一千多块。那时正版卡带还得300多元。在2002年的时候GBA翻版游戏已经基本普及了。那时GBA主机的销量其高无比。除了D卡技术成熟之外,“只此一家别无分店”的因素也是热销的关键。因为当时已经没有任何其他品牌的掌机和任天堂比拼了。玩掌机就买GBA是公认的,也是唯一的选择。当然现在的情况就不同了。

**雷飞:** 我刚刚入行,那个时候是在玩FC来着,最多玩那种单芯片的。说实话,GBA开始盛行的时候,业界对于它没有太大兴趣。那个时候,一直到现在我都对掌机提不起很大兴趣。

**威威:** 我最喜欢的游戏就是《胜利十一

人》。我对掌机的热情一般般,我买过GBC,GBA,GBA SP等等掌机。

**莎木迷:** 我刚入行的时候正是GBC流行的时候。换卡业务很火爆。同容量的游戏换一下贴30元就可以换一盘其他游戏玩了。

**恐龙:** 上海的GBC卡贴换价格如此之高,我记得南昌当时的价格是10多元就可以换一台。

**赵神:** 之前的掌机市场我没有太大记忆。如果要谈现在的掌机,NDSL的话买神游没错的。中国大陆行货有质量保证,请大家支持行货。PSP的话,如果只考虑全新机,那么请优先考虑美版之外的机器。因为现在美版机器翻新机比较多。当然,那些翻新机器都是美国官方翻新,也就是所谓的消费者10天无理由退货的。这种翻新机,价格比全新机便宜了。但是,也要小心它的真伪。这种机器也可以适当考虑。

**NDSL买神游没错,PSP的话,如果只考虑全新机,那么请优先考虑美版之外的机器。因为现在美版机器的翻新机比较多。当然,那些翻新机器都是美国 Sony 官方翻新。**

## 国内的NDSL和PSP到底哪个卖得更好?看看BOSS们怎么说——

**恐龙:** 掌机电玩界最厉害GBC、NGPC、WSC、GBA的依次战斗。现在局势大变。国内已经成为了PSP和NDSL的天下。那么就你们所观察到的情况而言,PSP和NDSL哪个销量更高呢?

**威威:** PSP

**严俊:** PSP

**赵神:** PSP

**莎木迷:** NDSL

**雷飞:** NDSL

(全场沉默)

**严俊:** 我们五位商人的销售成绩不一样自然是因为贩卖方式不同的结果,PSP在实体

店里销量很明显要高过NDSL。因为Sony的介入,大家又多了一个选择,PSP的多媒体功能非常突出。论认知度PSP明显要高过NDSL。不过很大一部分用户群都不是“玩家”,传统的纯玩家支持任天堂的更多。但只比较销量的话,我个人觉得PSP要略占优势。坦白地说,现在买掌机玩正版的确实很少。很多玩家都玩破解ISO,NDSL玩家都玩烧录卡。如果要配齐一套的话,PSP+2G记忆棒大约要2200元,NDSL+烧录卡大约要1700元。因此两台主机的价格实际上又拉近了距离。而中国玩家普遍都是学生,经济能力不允许同时购买两台主机,因此机能更加强大、多媒体占有优势的







从一点来说PSP的花样要比NDS要高,因此相对而言配件多更新多的PSP这方面给游戏商人们带来的利润要大过NDS

**威威：**我个人觉得P2P和微商的利润差不多都很低。刚才谈到花样，我在这里声明一下，其实作为商家大家都应该体谅商家。比如我这样卖在你卖东西的，卖任何商品我们的利润都已经很低了，水质商人也无非是给大家一个卖水质的途径。但真让我们搭成本把水质售后搞时，那是需要利润支持的。现在卖什么东西利润都不算高。我们收益低但服务又要做好真的不容易。单卖一台机器有时不赚钱。有时赚40—50，配件什么的如果卖的贵点自然利润大些。正常价格卖的话卖下来也就是用个上下的利润。

**莎木迷：**配件最多的主机自然卖得最贵，目前，国内PSP的配件费还多过主机主机。因此PSP的利润是要高于NDS的。一般卖价为300元的NDS游戏，其进价会是在100元左右。现在已经是微利年代，能赚一点是一点。正版游戏的利润已经远不如国产配件了。

**雷飞：**香港的游戏机并没有大家想象中便宜，香港出售游戏主机一般进价最多加30港币，赚钱主要靠配件。我觉得PSP和NDSL不同的利润层并不大。特别是NDSL，本行不卖任何翻新，二手，组装机，假货。

**严俊：**我个人并不排斥翻新机。自古以来二手市场都是存在的，存在即有理由，但不是每个人都适合购买翻新机。对于怕麻烦又不懂行的人来说还是全新机更省心。

行情起伏難測的PSP更適合商業運作

也更有利可图。PSP 发售至今也基本没有狂跌过

大展開是有好多回下

## 配件多的主机利润就高

目前国内 PSP 的配件要远多过 NDSL 主机

因此 PSP 的利润高过 NDSL

主机都要整个一两百元，其他配件基本上是照单收。

香港的游戏机并没有大家想象中那么便宜



# 开游戏店需要什么条件? 究竟能赚多少钱?

**恐龙:**我想咨询一下各位,假说想开一家游戏店的话需要准备一些什么条件呢?

**赵神:**如果你是在实体店,那样就要看城市发达程度、地段豪华程度、店面装修程度以及进货量大小。一般而言在中小型城市开一家普普通通的小游戏店大约5~5万元足矣,再往里面投钱也就上档次了。以在广州就不好说了,广州店租又不便宜。正常的步骤是找好店面,办好工商税务牌照,买好电视,装修完毕就可以进货开店了。店一定要有特色,要人记得,我当时买的是9000元的42寸等离子电视,靠这个吸引了不少顾客。

**严俊:**呵呵,赵神所说不假,不过大家不要把开游戏店想象得太简单。因为有的城市消费能力跟不上广州、上海,未必有很多人可以买得起上千元的游戏机的,在当地消费能力没有跟进的情况下开一家游戏店是极冒险的事情,搞不好的话就要亏个几万块。

**恐龙:**各位的月收入还行么?

**威威:**我的店在一处很不繁华的地段,但交通方便,店租是2500元一个月,我这里盈利很一般,毕竟只靠网上联系的顾客,每月去掉房租等开支的话也就5000元左右吧,但平时还是很辛苦的,我没雇人,基本就靠我一个支撑了。

**严俊:**我在北京一个月可以赚5000元左右也算很不错了,我在广州的毛利相当便宜,相应的月收入也就低一些。这些年来收购业务确实没少做,主要经营的是山寨产品,注意堂皇的口号我也不说,只不过是卖的东西提供放心的商品,同时赚点饭钱罢了,各取所需,合作愉快。

**赵神:**我当时的店面面积为40平米左右,租金为每月2500元,不计算主机的话每个月进货需要4000余元,这些钱只是用来批发配件的,主机的话则依照当时行情依次累计。照此计划每个月收入可能达到万元以上。这种情况下旺季每个月可以净赚8000元左右。

当然这是最好的情况,其实大部分时间里,货堆在店里卖不出去是很恐怖的,心里压力不小,不过盈利也至少会在2000~4000元左右。

**雷飞:**我卖东西一般在淘宝网和雷飞网络店。易趣几乎不去,交易不太方便。网

络店的店租方面成本几乎为0,我只需要承担运费以及交通的成本。月收入呢,暂时保密,反正我现在日子过得蛮潇洒,哈哈哈哈哈……

**莎木迷:**我一直做网络方面的生意,做了有十多年了。老顾客肯定也有不少。店面成本是1,月收入比我在游戏公司做测试员那时候要多一些。具体的收入我也没统计过。因为老板就是自己。

**恐龙:**开店还要掌握修理知识么?万一有机器不懂得修怎么办?

**赵神:**一般的,有修碟机经验就很容易上手,更多的经验是自己摸索,很难的可以找批发商修,也就是发回批发源头广州啦,修机的利润很高,不管是自己修或者是广州修好后发回来,都可以猛赚一笔,广州发机器回来时是要收费的,但商家可以在这个基础上再多收一笔钱。

**恐龙:**现在广州不少游戏店都提供租机服务,请问你们之前提供过类似服务吗?盈利大不大?

**赵神:**我在城市没有开分店。我听说广州的租机价格一般是一小时5元,我们这里的价格在一小时3~4元。我当时店里就摆设了6台机器供玩家租玩,基本上一个月下来租机可以赚2000多元,勉强可以抵消店租的钱,因此也相当不错。

**严俊:**南昌的租机业一般发达,老福山因为地形问题(地下商城)吸引不了很多学生前往租机。

**恐龙:**进货的话需要什么方法?是不是联系好了等他们发货到自己城市?

**严俊:**开实体店的话,一般情况下都是通过朋友引见,我是在广州某电玩批发城找到





合适的货源 和商家亲自谈好价格,然后转手回自己城市 之后便都是电话取货了 平时再进货的话就先款后货。如果混得很久了可以

叫上东随时发货过来,款抽空补上

威威:我进货的地址不是广州,不过进货方式和严俊大哥所说,基本都是如此

**开实体店要看城市发达程度、地段豪华程度、店面装修程度以及进货量大小。一般而言在中小型城市开一家普普通通的小游戏店大约要3~5万元。**

**旺季每个月可以净赚8000元左右,大部分时间里,货堆在店里卖不出去,不过盈利也至少会在2000~4000元左右。**

**修机的利润很高,不管是自己修或者是广州修好后发回来,都可以赚一笔。**

**一个月下来整机可以赚2000多元**

**网络店的店租方面成本几乎为0。**

**当前形势下,开店要面临哪些的问题?**

**该有什么样的心理准备?**

**严龙:**由于国内游戏市场大部分商品都是水货,作为经营者必须得接受市场中的种种现象,例如水货不保修,在水货的保修方面,你们都是怎么提供服务的,你们是如何看待国内行货市场的?

**威威:**与一般没有保修这个概念,大部分商家是承诺7天包换,这一半期时间也正是商家承担的最大风险,作为商人,卖出商品之后最担心的自然是商品出问题,国内商人提供的保修告知,都是自己负担成本实现的,坏了当然也只能赔钱啦,因为货是进来了,我们手里是什么就说什么,对于我,又仲货源比较好的,一般在记不多货的时候如果发现还能找北京做批发的换一下,一般情况下,我们会在出售商品时会声明“7天包换”,实际上这个承诺也只能算是赌气,如果卖出去了之后才发现有问题就只能自己赔了,幸运的是到目前为止很少有机器在卖出后坏掉,这个要归功于各大游戏公司的严格制造工艺,相对来说我店里NDSL在卖出后出现问题的情况比较多,大多数都和前段时间的刷机有关,不过现在刷机技术相当成熟,这个问题倒也不算什么了

**严俊:**水货的保修问题一直是我们商人头疼的话题,由于行货在我们大陆并没有普及

中,因此我们卖的大部分商品都是水货,和我做游戏机时一样,我一开始自己生产一切东西,我个人比较喜欢做有保修的产品,押100款半是100时入,之后的100可以说失败了,NDSL现在的情况还好,前一段时间对我来说还是卖水货的玩者稍微多一些,为什么存在货理存在太多面,大家却还是选择水货呢,原因之一是因为国内行货的价格太高,另一方面是因为品牌丧失某些权益,来修机说可以赔偿到了你外,但是水货不去,了货要在大陆取得胜利,和水货打价格战是来有这的,销力入,不过作为一个正牌的大企业,产品成本永远比走私货高,牺牲利润只能是走自己的路,却很难得到真正的发展,等得到政府的支持,加大对水货的打击力度,查得严得厉害,水货自然就会涨价,否则凭一己之力想封杀水货也只能是“找”说了那么多,总之行货没有普及开我们商家也难做,如果在中国行货盛行的年入,我相信我们商家的经营会步入正轨,玩家们的权益也将更加有保障

**莎木迷:**在保修方面,我们商家最担心的是主机,而最不担心的则是软件、配件,水货主机的风险由我们商家承担,这是不得已的事情,不过现在在出售主机的时候,很多商家越来越有“主机一坏售出概不负责”的味道,



就算是有一些保换承诺,也大有欺诈的成分,我和他们不一样,我这里卖出去的水货主机都有3个月的保修期,过了这个保修期后就是付费维修了。行货主机我这里卖得比较少,大多为水货主机。

**雷飞:**在香港,NDSL有美版、日版、欧版、澳版、港版,绝对不会有神游版。其中销量最高的NDSL主机是港版,港版NDSL毕竟是本土行货,各方面都有保障。内地很多NDSL玩家都喜欢刷机玩烧录卡,香港玩家则接受正版多一些,就算要玩烧录卡,他们也愿意选择购买引导卡。因为在一个行货市场相当规范的城市,人们的“消费者权益必须有保障”的意识很强。很少人愿意为了刷机而丧失保修服务。因此,香港游戏商人在保修方面压力要比大陆游戏商人要小一些,因为不用太担心需要自己垫付赔款。

**威威:**其实国内任何商人提供的保修都是扯淡,换零件都要收“成本费”,想赚点成本就高点,有点良心的成本就低点,我们赌的只是卖出后那一星期,幸运的是几乎没有主机在卖出后出过问题。要说外国公司在国内发展行货,我觉得有点像赶鸭子上架。其实卖这些行货的也还是水货商人。一些行货公司的售后也不过如此,他们本身也和我们一样心存侥幸。有时候服务质量,维修质量也未必比得上我们这些水货商人。

**严俊:**我还要补充一点的是,国内的电玩业前景表面上看起来一片光明,但私下的讲,我个人表示堪忧。随着网络普及化,传统的电玩行业正在逐渐萎缩。首先就是网游,随便到大街上拉个年轻人问问,他可能不知道PSP,不知道NDSL,但绝对知道《传奇》,知道《魔兽》,知道《跑跑》。然后就是网络信息化,价格透明化,游戏机的价格已经不是秘密,一台一两千块的机器只有五十块以下的利润。政府的态度也是关键,支持网游、支持动漫,就是不支持TV游戏,行货企业产品审批缓慢,水货市场常年遭受扫荡。总而言之,我感到很无奈,这个行业现在是越来越难做了。

**恐龙:**现在很多玩家学习日语,甚至是立志开一家电玩店,看你们说得这么恐怖,开游戏店真的很难吗?

**严俊:**我相信从事“兴趣职业”是每一个人的愿望,我也是其中之一,起初我也遭到过家人的强烈反对,在小有成就之后才得到认



可。但作为过来人我忠告大家,不要为了玩游戏专门去学日语,更不要幻想毕业后去开一家电玩店,这是一门生意,而不是单纯的娱乐,游戏人和生意人是完全的两回事,我现在都不敢说自己是个合格的生意人,完成学业搞好本职工作,才是王道,就算不谈前途,当娱乐变成工作的时候你就会发现,失去的是最宝贵的激情和最单纯的乐趣。

**威威:**严俊大哥谈的是兴趣的话题,我则想谈一谈投资风险的话题,开店一定要慎重,像我原来积累了两年多才下的这个决心,现在看来收益还可以,但也很艰难,我现在全年365天几乎有360天不敢休息,平时根本没时间去陪家人朋友,更别说什么五一、国庆出门旅游了。基本上进了这个生意场就脱不了身了,爱玩不等于能做好这个行业,白手起家要走这条路更是不好走,万一哪天亏本了还得赔个几万进去,如果实体店这么好开的话,我看雷飞和莎木早应该开了。各行有各行的难处。

**恐龙:**很多玩家抱怨女友反对自己玩游戏,事业、家业有成的典范俊哥有什么高招支给大家吗?

**严俊:**呵呵,这种情况确实不在少数,玩游戏,特别是玩掌机游戏,可能会被女友鄙视为幼稚儿童,或者是不思进取玩物丧志,首先站在女性的角度上讲是可以理解的,哪个女人不希望自己的男友成熟然后志向远大呢?至于应对之道,就要涉及到“感情经营”的问题了,首先你必须告诉她,这是最重要的,这是政治问题,没有商量的余地,然后你必须把自己的工作做得很出色,不要让她用玩游戏当作借口,最后,你要用商量的口吻对她说:“我可以不玩游戏,如果你觉得我去酒吧之类的‘成人娱乐场所’更好的话……”方式方法有很多种,因人而异,但最忌放弃游戏和女友其中之一去和女友来硬的,那只能证明







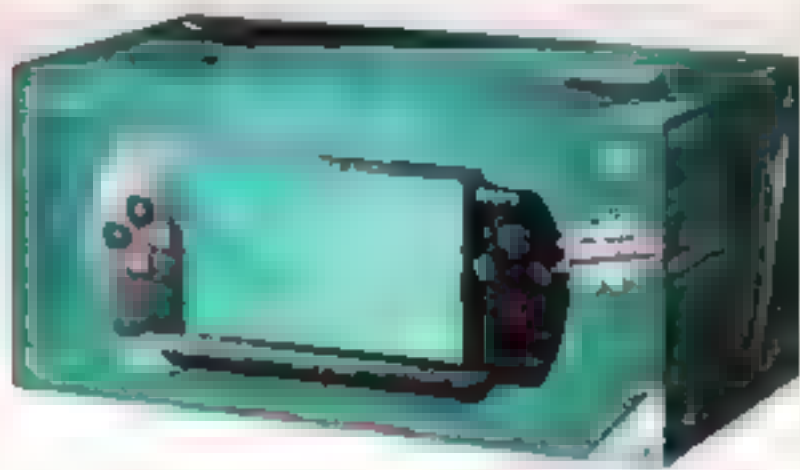




以下四点黄金性重大弊端:

第二，它是一款纯固件软件，将软件的所有功能都直接与人在FPGA的内存内。就算离开记忆棒也一样能够正常开机。

第二，P/P版本特征将和2.11固件没有区别，拥有2.11固件才有的各种功能，网页浏览、WMA播放、播放MP3，系统才能启动的旧版本ML游戏，这些标准2.11固件功能都再也无法使用，VHCC进行受保护，不过由于容量有限，旧固件去掉了系统更新



▲网友为这款自制内存条设计的PSP包装

## 参考文献

首先，要运行这款游戏，你必须拥有的是一台1.5版本的非TA-082主板PSP，又因为这款游戏只能在索尼官方的官方网站上运行安装，所以如果你是TA-082主板的PSP版本，那么你就无法使用这款软件了。即使你通过降级固件到1.5的版本，也无法使用这款软件！另外，即使你的PSP版本无误，但刷机也属

1. 下载完成后解压压缩271SE A RAR的压缩包，然后连接PSP，将压缩包中的PSP文件夹直接拷贝到记忆棒根目录下，选择“全部”复制文件。



▲这里选择 全部 即可

体的中文和韩文，无法在这个版本附件上存  
至简体中文系统的碑是一个大的缺憾。

第二，无需再使用DOS系统的自制软件启动引导程序就可以直接运行通过HENC才能在211系统运行的各种DOS软件。Dark Alex直接将自己的内核写入在这款自制软件中，因此只要HENC可以运行的软件，自然在这款自制软件上成功运行，当然这其中当然包括我们上节为大家介绍的DOS软件专用模拟器，不用测试，肯定能运行。摆脱每次开机后都要启动DOS引导程序，无需引导，直接运行即可！

[illegible][illegible]

《说文解字》：“日，太阳也。从火，从口。”

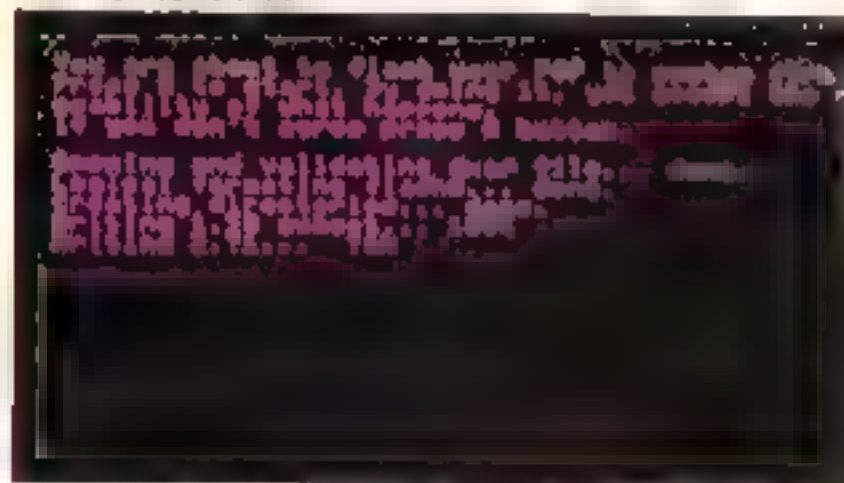
[illegible]

2. 复制完成后，直接在PSP上选择“Game  
→“Memory Stick”→“2.71 SE-A Firmware  
Install”准备开始刷机过程。

▲这个就是自制固件的刷机安装程序



3、在电池电量75%以上的情况下，按×键即可开始刷机，按R则会返回系统选单。这里我们按×键稍等片刻，这期间千万不要关掉PSP开关或是拔出记忆棒！等进度完成到100%时，程序会自动重新启动PSP并返回到2.71系统界面。



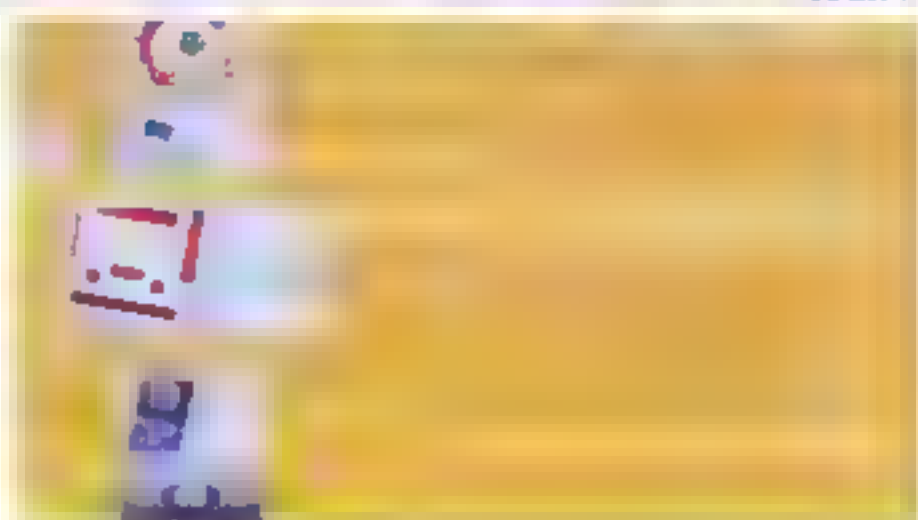
▲刷机过程 正不要触碰电源 要插好充电器静置等待即可

现在就快点来到“Settings”→“System Settings”→“System information”中看看“System Software”的版本名称吧，是不是已经变成“271 SE-A”了？

▲刷机完成后看看自己的系统版本吧

教师节快乐

所以，在《说文解字》中，我们可以看到许多关于“文”的解释。例如，“文，错画也。象交文。”（《说文解字》）这句话的意思是说，“文”是由交叉的线条组成的，象征着交错和复杂。这种解释反映了古人对“文”的理解，认为它是一种由线条交叉而成的图形，具有装饰性和象征意义。

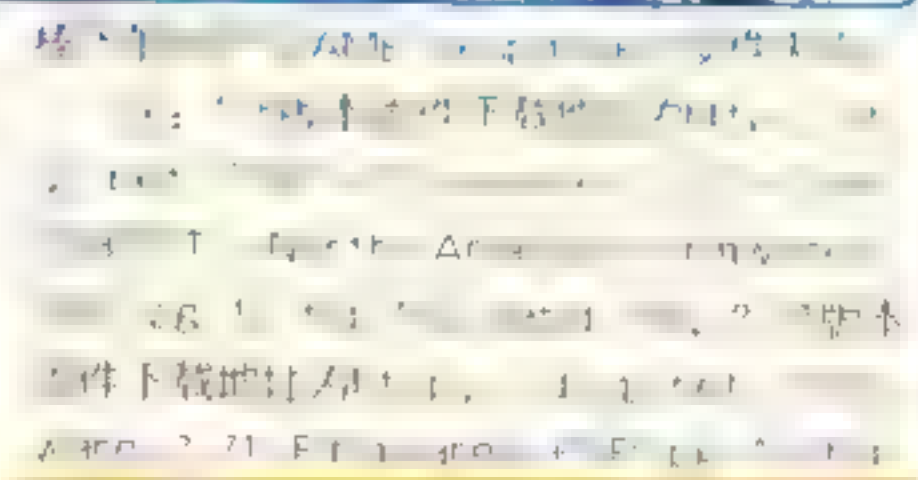
[illegible]

▲ 各种2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040

## 自來水供水系統

在同时，下数...  
上，物...  
件...  
合...子

1. 首先输入如下网址: <http://www.net-271.com/soft/hacker/AbsolutelyFreeP2PDownload111>, 下载解压缩自制P2P文件并解压; 解压后得到两个文件夹: setupmaker和seupmaker。将两个文件夹复制到1.5版本P2P记忆棒下的P2P-AME文件夹下。另外, 下载1.5版本和1.6版本文件升级程序, 完成后将解压得到的EB201 P2P文件分别改名为5.0 P2P私人和5.0 P2P, 放在记忆



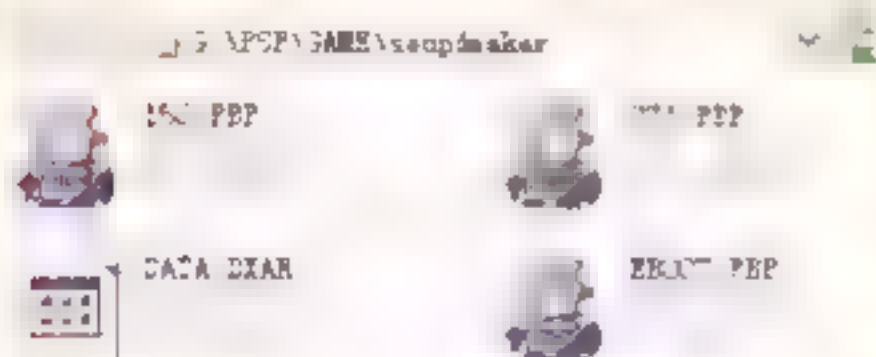
### ▲在1.5系统PSP上进行自制固件临时文件提取过程



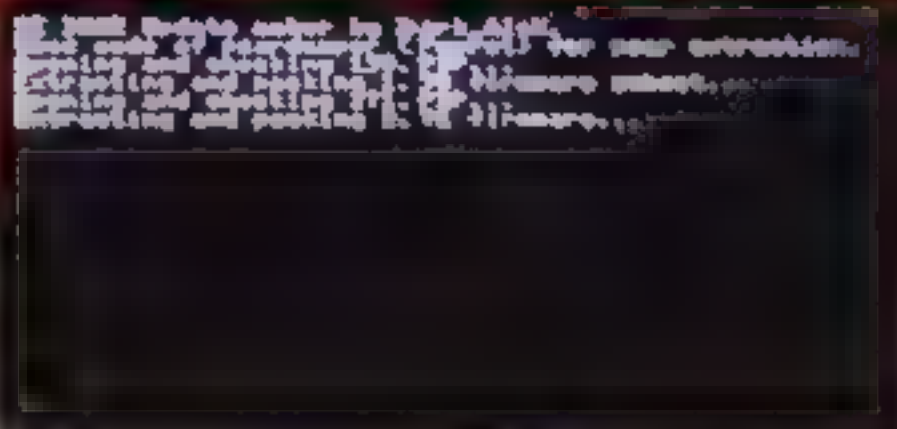
## 第4步 提取1.5

2. 保证记忆棒仍然有 1MB 的剩余空间, 然后在PSP上运行 PSP-1.5 Update Maker, 程序会自动开始提取程序文件至临时文件, 等待几分钟后, 程序运行完成, 并自动返回PSP系统界面。

3. 将PSP通过USB数据线连接到电脑上, 发



▲多出的DATA EXAR文件就是提取生成的临时文件



▲由于并不对PSP本身固件进行改变, 因此整个过程非常安全

4. PSP\_GAME\seupdatemaker文件夹中多了一个名为DATA EXAR的文件, 将其复制到PSP\_GAME\1.5updatemaker文件夹中即可继续按照傻瓜傻瓜去删除旧文件了。

## 系统修复

也许您想将PSP恢复到出厂状态, 但不知道版本PSP固件的, 或是因操作失误导致任何无法启动的问题, 那么, 以前通过本区的修复模式进行修复的。按“键”打开, 系统就会进入修复模式了。

1. 修复模式的第1步“Factory reset”可以开启记忆棒识别为内存盘(F)直接方式, 在修复前我们可以做出一些不必要的, 记忆棒上修复所需的文件和文件。

第1步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

2. 第2步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

3. 第3步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

4. 第4步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

5. 第5步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

6. 第6步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

7. 第7步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

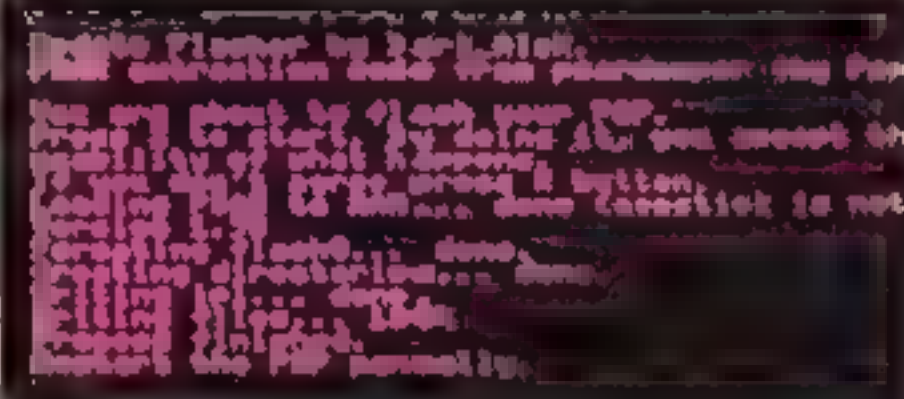
8. 第8步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

9. 第9步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

10. 第10步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

11. 第11步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。

12. 第12步“Factory reset”直接方式, 按“键”进入修复模式“Factory reset”并启动, 启动后, 系统会自动识别记忆棒, 并显示“Factory reset”图标, 图标显示在记忆棒程序时显示的图标文件。



## 总结

从功能上看, Dark Alex为我们带来的自制固件对固件特别版有着“一键”修复的所有优点, 随着未来新版本的发布, 甚至可能

加入系统界面下直接识别固件的功能, 从而完全替代O2CLOCK, 并无疑云成为一个全新的PSP“黄金固件”。







版本中已经内置MP3播放功能，并支持USB，能显示电量、使用时间。运行后，用海杆控制光标，按△键确认选择项目，按START键退出。选择右上角的音乐符号进入音乐播放界面，用方向键的左、右选择快进、快退等不同的功能符号，按△键确定。Devios的功能还过于简单，希望以后作者能再接再厉。

## Reality新版发布

国人Redbank制作的PSP用RM播放软件Reality从一开始就备受瞩目。11月中旬Reality再次推出v0.1 alpha、v0.1 alpha两个新版。新版支持44K AA 编码的声音，加入了文件选择界面以及解码选项设置，用户能够在音质、性能上做上选择。

程序启动后，会首先显示软件说明，按△键表示OK，然后就会进入文件选择界面，按



△键则退出程序。新版中已经无需将RM文件重命名为test.rm 那么麻烦，文件选择界面中选择好RM文件后，按△键即可开始播放。初始播放时，会显示解码选项设置，按△键变更选项，其中Audio是声音，Deblock是去除马赛克，按△键关闭解码选项设置。

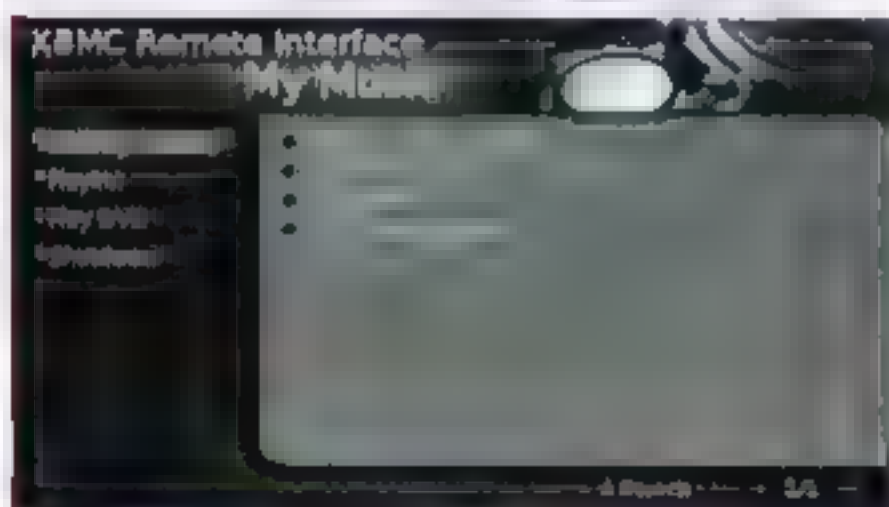
新版Reality的实际播放效果仍是一般，播放速度慢，声音时断时续，而且和声音不同步。不过这次能支持声音就已经是非常大的进步了，期待更新版本。

## 相关软件通报

### XBMC Remote Interface

PSP用Xt ox媒体中心遥控软件XBMC Remote Interface于11月中旬推出v0.1、v0.2b、v0.1.3等多个版本，修正了将文件夹

加入播放列表导致崩溃的错误以及密码输入问题，背景影片采用PNG格式，按L、R键能跳转到上一首歌、下一首歌，加入DVD播放机软件遥控按钮等。



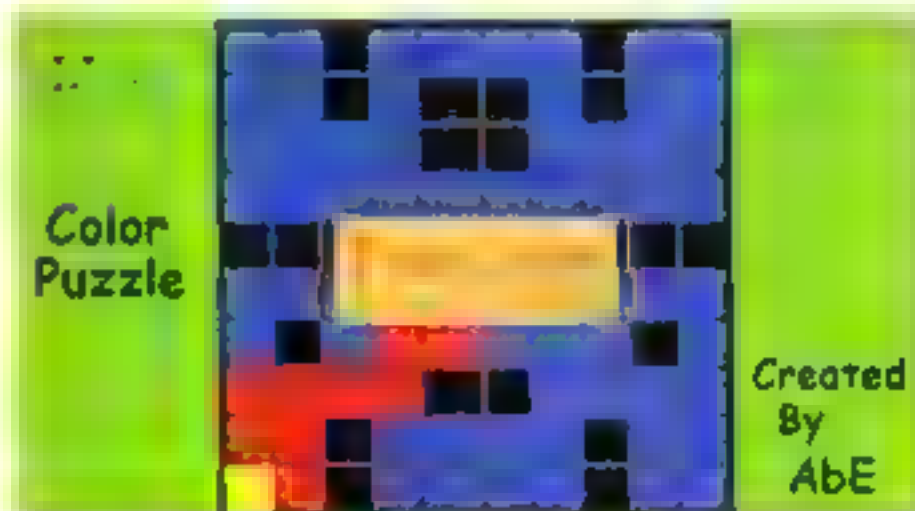
### CheatMaster

PSP用金手指程序CheatMaster于10月17日发布V0.2 alpha版，加入菜单文本读取功能，将fuzzy search改名为unknown search，从记忆棒中读取字体文件，重写代码提高了兼容性。

## 同人游戏

### 《Color Puzzle》新版发布

PSP休闲益智游戏《Color Puzzle》于12月16日发布新版，加入了菜单并支持关卡数据包。《Color Puzzle》的创意来源于《塞尔达传说》中的迷你游戏，玩家需要用颜色将所有方块涂满，注意已经涂过的地方不能涂第二次，实际玩起来相当有难度哦。游戏时，用方向键移动光标，按△键重新开始本关，按L、R键选择关卡，按START键调出菜单。



### 《Test Your Might》推出

想测试一下你的力量吗？那玩玩《Test



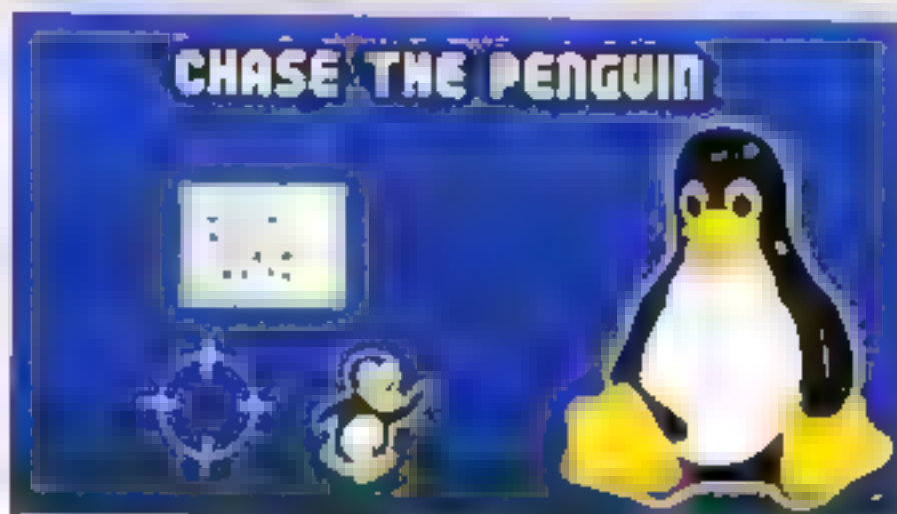
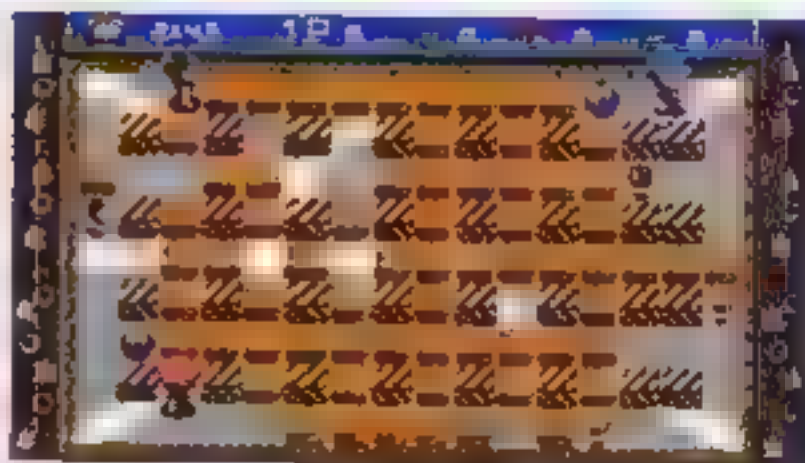
Your Might》这款游戏吧。游戏借鉴了《真人快打》中的诸多元素，猛一看还以为是一款FTG。游戏开始后，玩家狂按△键积蓄力量，当左边的黄色力量槽满的时候，按下L

或R键，即可将面前的木板劈碎。不过初始版本问题不少，有时需要按START键重启游戏，选择角色时也容易死机。

## 相关软件速报

### 《Bomberman Arena》

PSP上的炸弹人同人游戏《Bomberman Arena》于10月17日推出V1.0版，已经能够支持1对1无线联机，能够选择8位不同角色，加入了瞬间移动和新的按键设置。

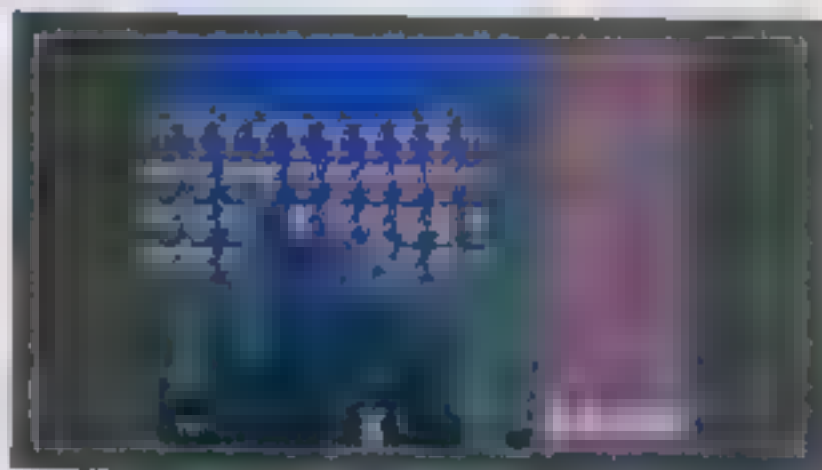


### 《Chase the Penguin》

打企鹅游戏《Chase the Penguin》于1月16日推出V0.5版，加入简单的AI智能、联机模式和制作者名单。游戏目前还相当简陋，作者计划在后续版本中加入时间、分数显示并支持无线联机。

### 《TCGS Invader》★★

这是一款仿《太空侵略者》的游戏，不过本作中的侵略者都变成了可爱的MM。游戏可用方向键、滑杆操控角色左右移动，按△键发射子弹。

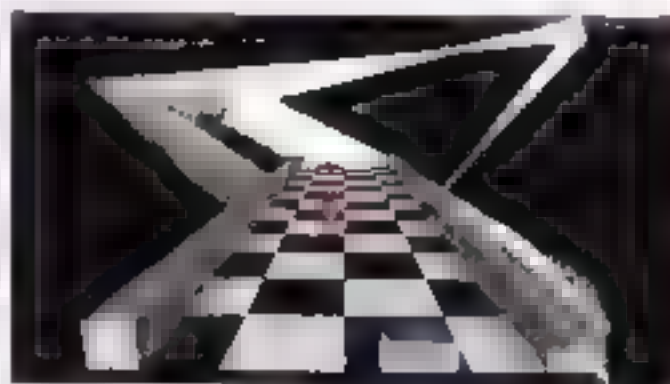


### 《48 Hour Pong》

国外网友insomniac197用了48小时制作的这款3D游戏《48 Hour Pong》最大的特色就是它允许你去改变游戏中的东西(包括图像、纹理甚至音频)，这次3D版的升级主要改进了光源、反射，并加入新的菜单纹理。游戏音效方面也作了很大的改良。这款全3D的游戏可以改变视角，支持Wi-Fi传送个人得分，总体来说还是相当不错的。

### 《TTB》★★

PSP用赛车游戏《TTB》于10月31日推出v0.7b版，加入了新的声音和音乐管理、移动管理功能，修正了最高分显示、制作者名单的错误。游戏主菜单中按△键开始游戏，游戏时按□键退出，注意不要撞到其他汽车。



经历了2G以后，组装记忆棒也开始向内存量无极限方向发展。网上已经有低容量的组装记忆棒出售，售价在60元左右。据说质量还不错，只是感觉价格有点高。最后给出本辑软件的下载地址，网址为<http://pocket.levelup.jp/1st/Platform/PSP/>



## 秘技

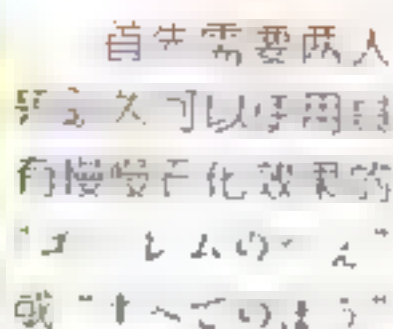
[illegible]   

“... 夕老基... 日... 在... 的...  
... 在... 的... 中... 被... 了... 作...  
... 的... 心... 主... 以... 心...

日版 17 ALFA 1.6 1.6



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84



严格意义上来说，**这并不算特技**，在游戏中**只是“上屏”**，**“上屏”**在游戏大敌就会变成**“山”**，**“山”**会变成**“Are Big Monkey”**，**“Love”**会变成**“Love”**。



ame”，听到男生在那里不停地徘徊，大主教还真是在笑，用几句话就不用翻译了吧，相信大家都知道。

[illegible]

## 騰達 抄稿退稿

**THE**

| 说明           | 地址       | 数据类型 | 写入方式 | 数值         | 作用         |
|--------------|----------|------|------|------------|------------|
| Main Weapons | 0046C6   | 自动   | 直写   | 0xFFFFFFFF | 主武器无限弹药    |
| Sub Weapons  | 0046D164 | 自动   | 直写   | 0xFFFFFFFF | 副武器无限弹药    |
| TH 0         | 0146D144 | 自动   | 直写   | 0xFFFFFFFF | 推进器及热度持续为0 |
| SP MAX       | 0146CEEE | 自动   | 直写   | 0xFFFFFFFF | SP值满       |
| TOTAL SCORE  | 01608074 | 自动   | 直写   | 0xFFFFFFFF | 分数锁定9999   |

聚魔城：晓月圆舞曲

遊藝園

0201326E ~ 03E7

02013284 - 00909575

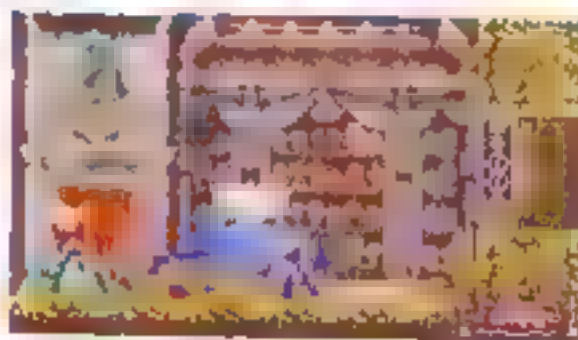
42013310 PFF

全装备

00000058 0001

42013288 6363

Figure 1



42013394 FFFF

0000002E 0001

## 地图全开

420000AC FFFF

000025A — 6001

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats List 点击Code 在空格处填入金手指码，按OK键确定 而某些4打头的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入



# 游戏万花筒

栏目主持



田

田

田

田

田

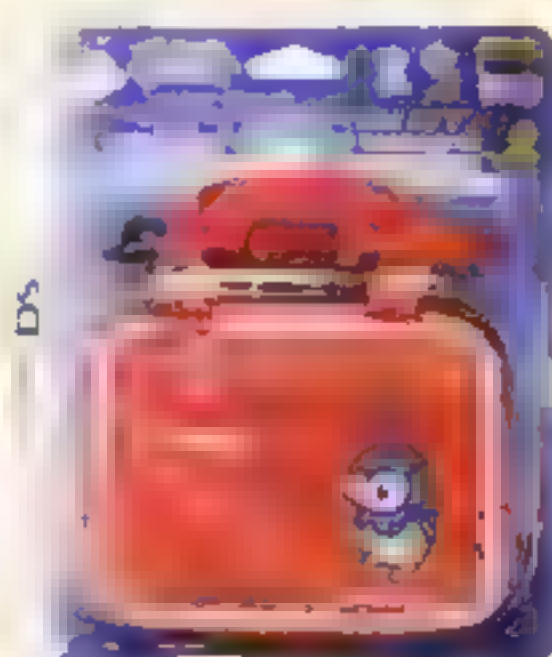
田

提供 LKY

《口袋妖怪 钻石 珍珠》作为一款风靡全球的游戏，深受玩家的喜爱。在游戏中，玩家可以体验到丰富的剧情和精彩的战斗。这款游戏是由日本著名游戏公司任天堂开发的，是一款非常受欢迎的角色扮演游戏。

这款游戏的制作团队非常强大，他们为玩家们带来了全新的游戏体验。在游戏中，玩家可以感受到宝可梦世界的魅力，与各种可爱的宝可梦进行互动。游戏的画面精美，音乐动听，是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏的制作团队非常强大，他们为玩家们带来了全新的游戏体验。在游戏中，玩家可以感受到宝可梦世界的魅力，与各种可爱的宝可梦进行互动。游戏的画面精美，音乐动听，是一款非常值得一玩的游戏。





提供 练习

不过游戏所剩字面自还是很不错的，现在厂商以《战争大  
战》为蓝本，推出了目前正在网络游玩的第一款作品——《战争大  
战在线》，游戏不但继承了旧一版的模式和过去，还着笔于新  
系统的系统，比如组队战。在对战的时候和队友配合，和敌人和  
玩家的循环之中，让玩家有了更强的游戏体验，让玩家在游戏中



▲以前游戏中那些由简单图形表示的星球会依旧会在游戏中出现

一、  
 二、  
 三、  
 四、  
 五、  
 六、  
 七、  
 八、  
 九、  
 十、

總 經 理 謝 國 興

由于该任务太过困难，在坊间流传，朋友们一起联机挑战，所以才有下载到这个任务的玩家也能玩到这个任务。



**MONSTER HUNTER**

**怪物の巣窟**

**第10の隠れ家**

ここから先は同じ道を歩く  
仲間が待っているようだ。  
敵はもう見えん。  
どうだ? 食の代りに  
おいつを呼んでくれかい?  
もちろんそれはするぞ。  
思んだぜ!

**十字剣の用よき**

A screenshot from the game 'Pony Island'. The scene shows a character in a field with a 'PORTA' sign. A title screen overlay is visible in the bottom right corner, featuring the text 'Pony Island' and 'Pony Island'.

▲目标是讨伐凶暴的怪物——黑猪虫





## 新宿的《口袋妖怪 珍珠 钻石》特别发布会

提供 马修

《口袋妖怪》是游戏界的一块金字招牌，首周140万的销量完全在预料之中。基本没有谁会为之惊讶。9月28日在日本的发售盛况难以想象，游戏大卖，印有新作LOGO的主机也跟着大卖，这次，花间里，小编就给大家报道9月28日那天新宿高岛屋的发售盛况。

在发售前，就有日本某个《口袋妖怪》粉丝网会提前1小时发售的传言，如今传言得以证实，在发售前就是新宿的高岛屋、西武百货的这次特别发布会的名字也就直接叫做“世界最畅销的《口袋妖怪 珍珠 钻石》特别发布会”。



▲9月28日一大早 新宿高岛屋门前排起的长长的队伍



▲好大的皮卡丘！

早上7点，到场的人数就已超过了500人，其中许多是小学使用过《口袋妖怪》系列“一起成长”的年轻人，当然也不乏在校的学生。当问及他们选择《钻石》还是《珍珠》时，回答《钻石》的居多。活动开始前，主办方还介绍了一下以前的系列作品，并告诉大家，最新的《口袋妖怪》动画的TV版《钻石 珍珠》将由东京电视台在当晚7点首播。



▲本次活动的嘉宾 是日本常见的模特男+美女组合



▲8点整，游戏开始发售，全场上下立刻爆发出欢呼声

发布会于8点准时开始，每周日放映的《星期天的口袋妖怪》节目的森田一博、秋山龙夫、中川裕子也出席了此次发布会。一个男人是机器人组合的成员，中川裕子，是当红的偶像明星，四个明星玩家的到场无疑让发布会的气氛更加热烈。当时钟指向8点整时，发售正式开始，嘉宾和顾客们立刻欢声一片，现场的顾客们开始陆续从嘉宾手中接过游戏。



▲第一个从嘉宾手中接过游戏的这位老兄，在9月27日下午5点就来排队了





▲《口袋妖怪》远程对战 乔奈VS名古屋



▲中川翔子不负众望 取得了胜利

1点15分，Wi-Fi对战足球活动开始了，包括《口袋妖怪销售冠军》以及今年名古屋大会的口袋妖怪销售冠军的Wi-Fi连接开通，4名嘉宾也参加了比赛，并且和在场的观众展开了对战。对战中，中川翔子以宝可梦机器人组合的代表秋山丰和熟悉《口袋妖怪》，远程对战时，全场在“皮卡丘”的欢呼呐喊中达到了高潮。最后，中川翔子还取得了远程联机对战的胜利，之后4名嘉宾发表了自己的感想，而此时的到场人数，已经远远超过了千人并还在不断增加。



▲最左边的是主持人 中间一下戴着新作主角帽子的猿猴大哥便是机器人+人组合 最右边戴着皮卡丘帽子的可爱MM就是中川翔子



▲与《口袋妖怪 钻石·珍珠》同捆发售的主机

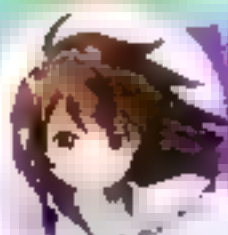
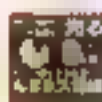
据至今，口袋妖怪能入和修改以下生话已经保持相当长的一段时间了，不过在日本的销售感，和它的热度相比还是相当低的，作为热爱它的我们，基本上无缘去感受那种热切了，希望通过这篇文章，能让大家了解，并买一个彩色的《口袋妖怪》来纪念它的诞生。



提供 朕月

有人会觉得自己的手机太过复杂，不如买个简单的手机，就给手机一个“瘦身”。

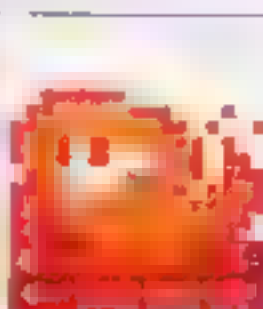
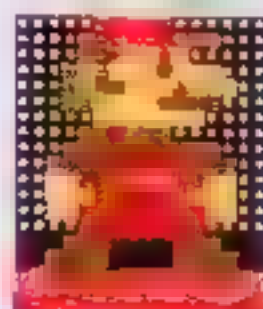
日本任天堂公司，在2004年11月，推出了一款手机，名为“任天堂DS”，这是一款以任天堂DS为主，在任天堂DS上，既能玩游戏，又能看视频，还能听音乐，是一款非常实用的手机，所以任天堂公司，决定在手机上，加入任天堂DS，这样在手机上，也能玩到任天堂DS的游戏了。



## 任天堂点阵拼装玩具

提供 朕月

相信曾经给大家看过用Excel表格制作的任天堂游戏经典角色，怀旧风果然无处不在，近日，任天堂宣布将在2004年年底推出任天堂点阵角色的系列玩具，这套玩具跟我们童年时的拼装积木差不多，不过这套玩具附送的底板可以将我们拼出的成品牢牢固定，成为一件别致的装饰品。看看这些可爱的角色，可都是任天堂家的“名人”呢。



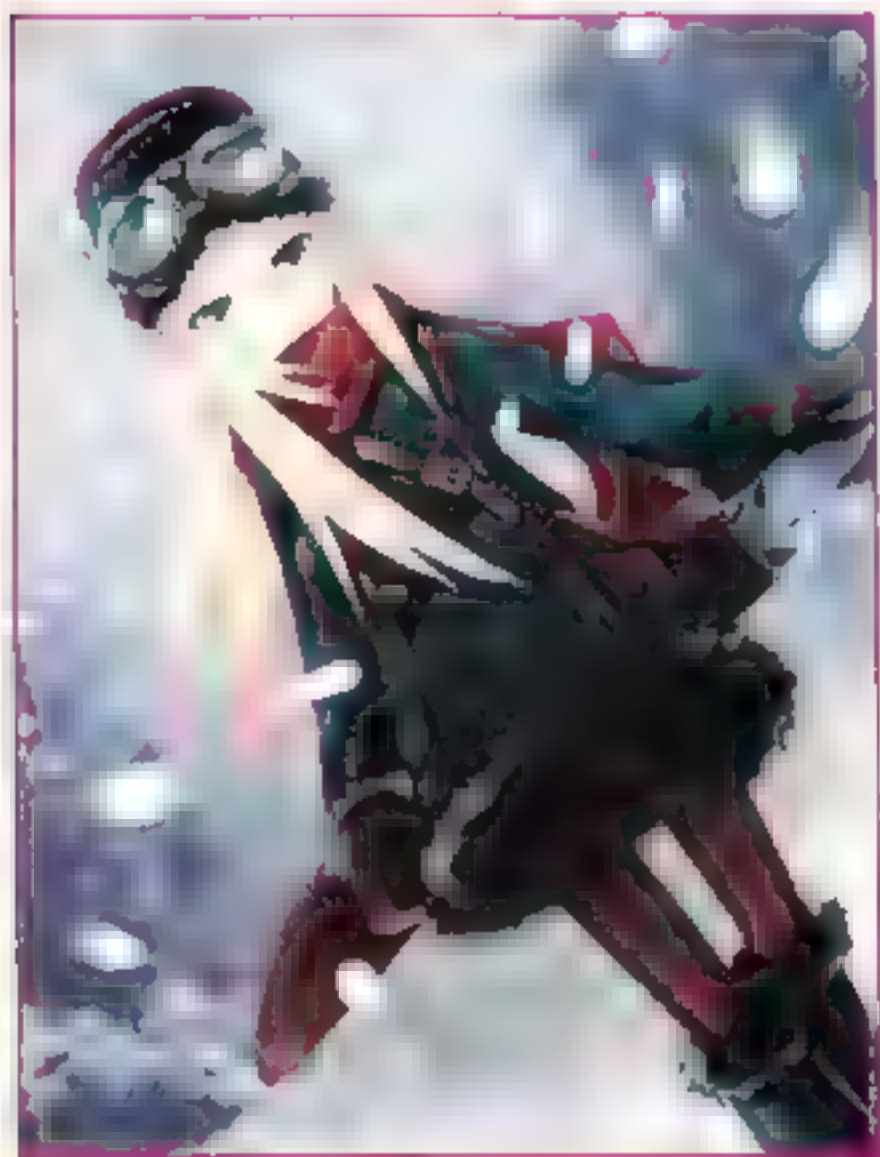


# 游戏美图秀

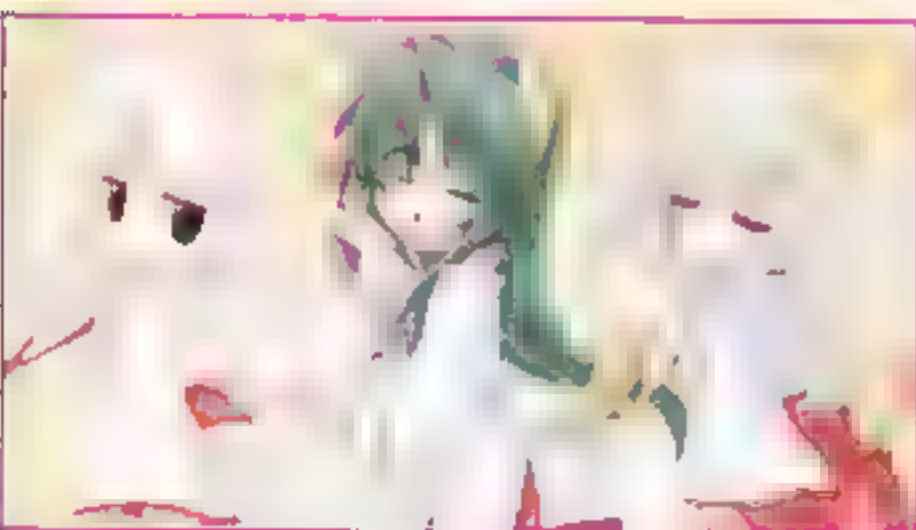
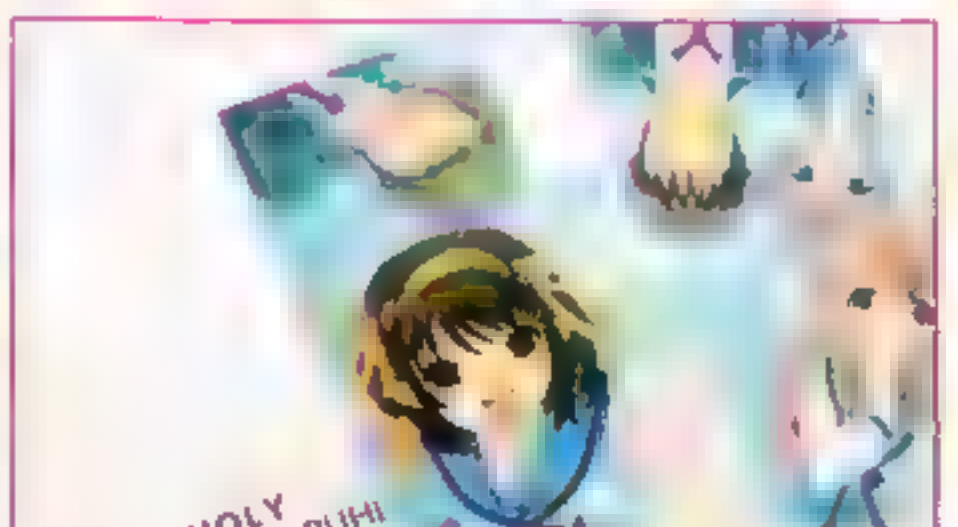
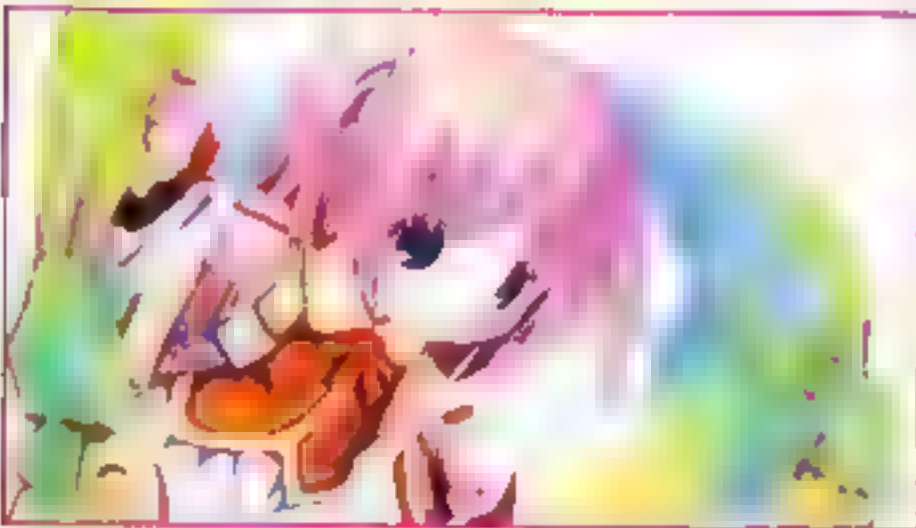
栏目主持 胧月

最近在手机上重温了《美少女梦工场4》，勾起一阵萌感，所以此次决定和大家分享一些萌之少女图以及 此PSP壁纸，希望大家喜欢。

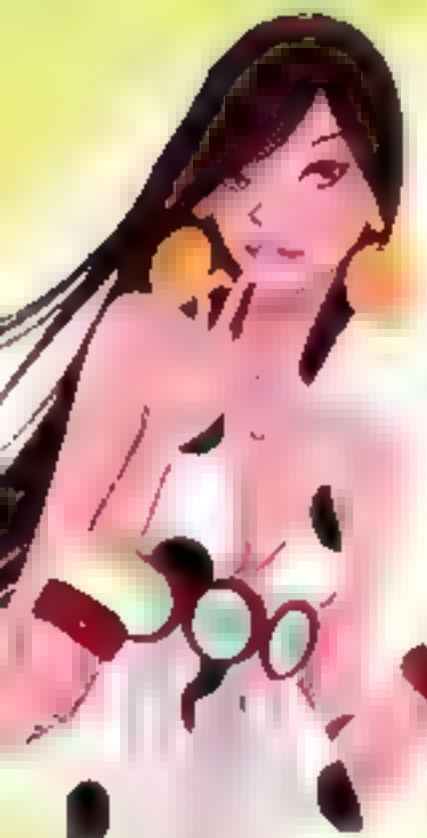
P S 可以去以下地址下载书中的PSP壁纸  
<http://www.pspwallpaper.com/show.php?id=242>











文 小豆子  
编 LIKY

# 手机



VOL32

# 游戏吧



中国移动《关于保障移动互联网业务正常开展的通知》规定，中国移动与电信电话用户可以在不改变的前提下自由选择资费套餐。这意味着中国移动、电信、联通三大运营商，在资费套餐、网络覆盖、服务质量等方面，将面临更加激烈的竞争。中国移动在3G时代，一直扮演着领头羊的角色，但随着电信和联通的加入，中国移动的市场份额正在被蚕食。为了保持领先地位，中国移动不得不推出各种优惠政策，吸引用户。然而，这些政策是否真的能让中国移动保持领先，还有待观察。

## 本话题

### TD-SCDMA 的国产迷雾

作为国产标准唯一被国际电信联盟接纳的移动通信标准，TD-SCDMA在3G时代，一直扮演着领头羊的角色。然而，在TD-SCDMA的推广过程中，却出现了许多令人费解的现象。首先，TD-SCDMA的推广速度明显慢于其他3G标准。其次，TD-SCDMA的推广成本明显高于其他3G标准。最后，TD-SCDMA的推广效果明显不如其他3G标准。这些现象的背后，隐藏着许多不为人知的故事。

TD-SCDMA的推广，一直是中国电信业的一件大事。从2000年开始，中国移动就开始大力推广TD-SCDMA。然而，在推广过程中，中国移动遇到了许多困难。首先，TD-SCDMA的推广成本很高。其次，TD-SCDMA的推广效果不好。最后，TD-SCDMA的推广速度很慢。这些困难让中国移动感到非常头疼。

在TD-SCDMA的推广过程中，中国移动采取了许多措施。首先，中国移动推出了许多优惠政策，吸引用户。其次，中国移动加强了网络建设，提高网络质量。最后，中国移动加强了宣传，提高用户对TD-SCDMA的认识。然而，这些措施并没有取得预期的效果。

TD-SCDMA的推广，一直是中国电信业的一件大事。从2000年开始，中国移动就开始大力推广TD-SCDMA。然而，在推广过程中，中国移动遇到了许多困难。首先，TD-SCDMA的推广成本很高。其次，TD-SCDMA的推广效果不好。最后，TD-SCDMA的推广速度很慢。这些困难让中国移动感到非常头疼。

中国移动在3G时代，一直扮演着领头羊的角色。然而，随着电信和联通的加入，中国移动的市场份额正在被蚕食。为了保持领先地位，中国移动不得不推出各种优惠政策，吸引用户。然而，这些政策是否真的能让中国移动保持领先，还有待观察。

中国移动在3G时代，一直扮演着领头羊的角色。然而，随着电信和联通的加入，中国移动的市场份额正在被蚕食。为了保持领先地位，中国移动不得不推出各种优惠政策，吸引用户。然而，这些政策是否真的能让中国移动保持领先，还有待观察。

中国移动在3G时代，一直扮演着领头羊的角色。然而，随着电信和联通的加入，中国移动的市场份额正在被蚕食。为了保持领先地位，中国移动不得不推出各种优惠政策，吸引用户。然而，这些政策是否真的能让中国移动保持领先，还有待观察。

中国移动在3G时代，一直扮演着领头羊的角色。然而，随着电信和联通的加入，中国移动的市场份额正在被蚕食。为了保持领先地位，中国移动不得不推出各种优惠政策，吸引用户。然而，这些政策是否真的能让中国移动保持领先，还有待观察。

## 热辣新闻

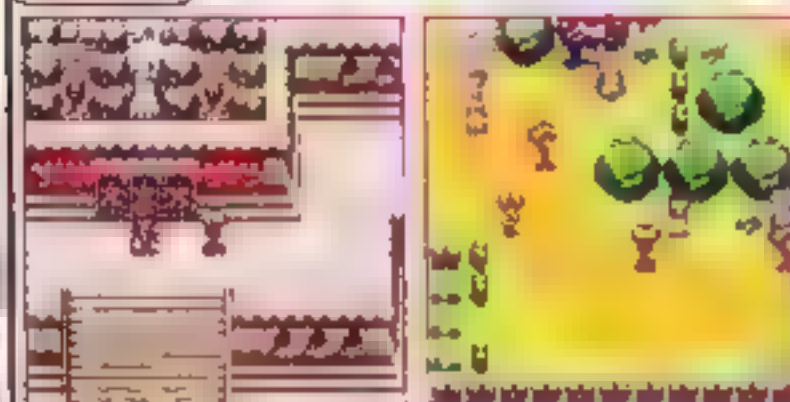
### 中国首届手机多媒体大赛即将召开

由中国移动、中国电信、中国联通三大运营商联合举办的“2006中国手机多媒体大赛”即将拉开帷幕。本届大赛的主题是“手机多媒体”，旨在展示手机多媒体应用的创新成果。大赛分为多个组别，包括手机铃声、手机壁纸、手机动画、手机游戏等。大赛的评委由行业专家组成，评选标准包括创意、技术、美观等。大赛的获奖作品将在各大手机厂商的手机中展示，并有机会获得丰厚的奖金。

本届大赛的举办，旨在推动手机多媒体应用的发展，提高手机多媒体应用的质量。大赛的举办，也将为手机多媒体应用开发者提供一个展示才华的平台。大赛的举办，也将为手机多媒体应用用户提供一个了解最新手机多媒体应用的机会。大赛的举办，也将为手机多媒体应用行业注入新的活力。

## 游戏天地

### 《永恒国度》开始内测



全新手机游戏《永恒国度》已于近日开始内测。这款游戏由知名游戏开发商开发，是一款3D角色扮演游戏。游戏的背景设定在一个充满魔法和奇幻的世界。玩家将扮演一名勇敢的战士，踏上寻找失落宝藏的旅程。游戏中有丰富的任务系统、装备系统、技能系统等。游戏的画面精美，音乐动听。游戏的玩法新颖，操作流畅。游戏的内测受到了广大玩家的欢迎。

### 万人斗地主PK大奖赛

由中国移动、中国电信、中国联通三大运营商联合举办的“万人斗地主PK大奖赛”即将拉开帷幕。本届大赛的主题是“斗地主”，旨在展示斗地主游戏的创新成果。大赛分为多个组别，包括斗地主单机版、斗地主网络版、斗地主手机游戏等。大赛的评委由行业专家组成，评选标准包括创意、技术、美观等。大赛的获奖作品将在各大手机厂商的手机中展示，并有机会获得丰厚的奖金。



# 新机看台

海尔 HG-A600

2900 元

海尔HG-A600是下半年海尔移动的主打产品。采用经典半圆设计，分辨率达到320×240像素。另外，HG-A600还拥有一款可下载的游戏，内置《征途》等游戏，并能够下载。HG-A600的最大亮点是内置电视功能，可以通过WIFI网络播放CCTV、等2个电视频道的节目。够炫的外形（上强大的性能，相信会成为很抢眼的选择。A 的理。



## 火辣 游戏手机快报

### Asphalt 3 Street Rules

| 厂商   | Gameoft   | 类型 | RAC |
|------|---|----|-----|
| 适用手机 | 诺基亚540 16G系列手机 摩托罗拉6500 三星X475 D500 D828 E18 夏普GX20 GX40等 |    |     |
| 优点   | 系统丰富  |    |     |
| 缺点   | 操作感略差   |    |     |



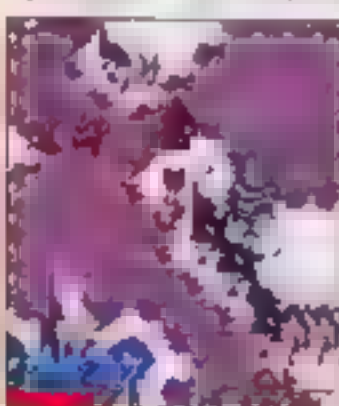
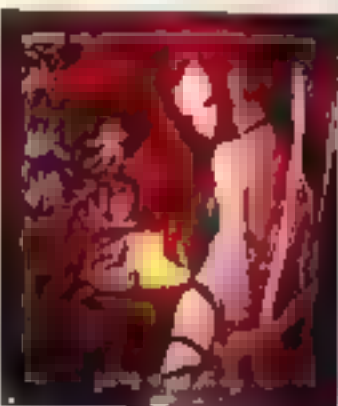
综合评分 9

厂商网站: <http://www.in-fusion.com.cn>

下载方式: 移动手机登陆  
梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

### 一代妖姬 苏妲己

| 厂商   | In-Fusion  | 类型 | ACT |
|------|--|----|-----|
| 适用手机 | 诺基亚6600系列手机 摩托罗拉V300 V300 E 索尼爱立信P50C P700C W600C等 |    |     |
| 优点   | 故事颇有新意   |    |     |
| 缺点   | 画面一般   |    |     |



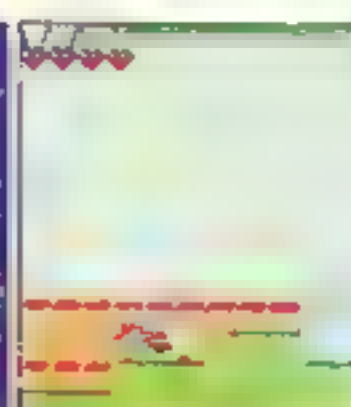
综合评分 7

厂商网站: <http://www.sogame.com>

下载方式: 移动手机用户  
发送短信BACK到8001871  
下载

### 超级食神

| 厂商   | 华娱无线   | 类型 | ACT |
|------|--|----|-----|
| 适用手机 | 诺基亚S60系列手机 摩托罗拉V160 V220 V303 索尼爱立信K700C K500C 松下K800等 |    |     |
| 优点   | 风格清新 角色可爱  |    |     |
| 缺点   | 流程过短   |    |     |



综合评分 7

厂商网站: <http://www.imy.cn>

下载方式: 移动手机登陆  
梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险





在《怪物猎人》系列里，所有怪物的任何一种攻击方式都设定有攻击力、威力、属性和眩晕值这4种项目。其中以攻击力与属性这两个项目比较重要，下面为大家献上详细的解说。

之所以将这两个项目放在一起是因为不少怪物的攻击方式都有属性，其攻击力是指当玩家的防御力为1的时候，敌人所受到的伤害量，当攻击附加了属性的时候，系统会根据玩家目前装备的属性值来使伤害量增加或者减少，而最主要的敌人伤害量是通过对上面这个公式计算出来的：

敌人所受伤害量 = (怪物攻击力 \* 攻击倍率修正 \* (怪物攻击力 \* 攻击倍率修正 \* 系统显示角色防御力 + 系统显示角色防御力 \* 80)) \* (100 - 相应耐性数据) %

下面还是为大家列举一些游戏中的bug，这些bug  
改变游戏性质，材料将放在文章最后。这些bug在游戏中  
游戏中最为根深蒂固的bug。这些bug在游戏中  
就与玩家和游戏的bug。游戏中的bug在游戏中  
去。在游戏中，玩家可以通过游戏中的bug，在游戏中  
大力。游戏中的bug在游戏中，游戏中的bug  
在游戏中，游戏中的bug。游戏中的bug，游戏中的bug  
游戏中的bug。游戏中的bug。游戏中的bug。游戏中的bug



(1)麒麟S装一套，算上武器和护符的修正共246的防御，龙耐性为3，将数据代入上面公式有：

$$[230 \times 205\% - (230 \times 205\% \times 246 / 246 + 80)] \times (100 - 3)\% = 180 = 97\% = 145$$

以下是实际战斗中的表现，细心的玩家可以发现150的怪一共有三波，而且每波就是无差别攻击来打基本上无伤害，而我们中除了刚学女巫一定等级能抗住46的防守，那么肉装一定撑不了被秒杀的厄运，不过由于这套装备确实有了控制性的技能，正是这个技能使我们从死线上拉了回来，所以人家不能以控制性怪来和



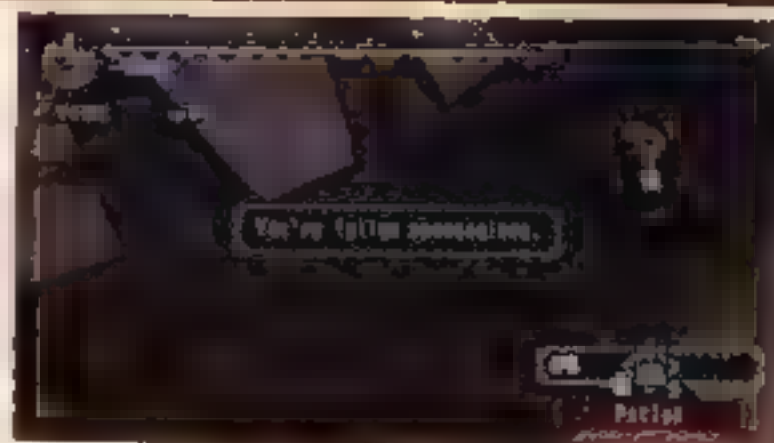
(2)红黑龙装一套，算上武器和护符的修正共261的防御，龙耐性为-22，将数据代入上面公式有：

$$\begin{aligned} & [(230 \times 205\%) \div (230 \times 205\% \times 201/201+90)] \\ & \times (100+22)\% = 143 \times 122\% = 174 \end{aligned}$$





以下是实际承受攻击后的截图,结果是角龙直接被秒杀了,红龙虽然装备了防龙属性的道具,但是不死,反而却得到了相反的结果。这具主要原因还是那...的龙属性产生了巨大的影响。



所谓威力,就是玩家进行攻击操作后产生的动作。威力大小和武器、道具、技能、属性等有关。在战斗中,武器的威力、道具的威力、技能的威力、属性的威力,这些都是影响战斗结果的重要因素。在游戏中,玩家可以通过不同的方式来提升角色的威力,比如使用更强的武器、道具,学习更强的技能,或者提升角色的属性。

### 格斗时的动作反映一览

| 武器种类 | 威力0~15 | 威力16~20 | 威力21~39 | 威力40以上 |
|------|--------|---------|---------|--------|
| 片手剑  | 稍微后退   | 稍微后退    | 大幅后退    | 大幅后退   |
| 大剑   | 原地不动   | 稍微后退    | 大幅后退    | 大幅后退   |
| 长枪   | 原地不动   | 原地不动    | 原地不动    | 大幅后退   |

以上是关于战斗中角色的动作反映。在战斗中,角色的动作反映是非常重要的。不同的武器和道具会对角色的动作产生不同的影响。比如,使用片手剑的角色在受到攻击后会稍微后退,而使用大剑的角色则会原地不动。这些动作反映可以帮助玩家了解角色的战斗状态,从而做出相应的战术调整。

游戏中,角色的威力是非常重要的。威力的大小决定了角色在战斗中的表现。玩家可以通过不同的方式来提升角色的威力,比如使用更强的武器、道具,学习更强的技能,或者提升角色的属性。在游戏中,玩家可以通过不同的方式来提升角色的威力,比如使用更强的武器、道具,学习更强的技能,或者提升角色的属性。

### 技能名称 威力的变化

|         |     |
|---------|-----|
| グート性能+2 | 21  |
| グート性能+1 | +10 |
| グート性能-1 | +5  |
| グート性能-2 | +10 |



### 全怪物部分常用招数详细资料(亚种怪物资料数据相同)

| 怪物名称 | 招数名称   | 攻击力  | 威力 | 眩晕值    |
|------|--------|------|----|--------|
| 大怪鸟  | 甩尾     | 35   | 30 | 20     |
|      | 地上冲撞   | 65   | 40 | 30     |
| 高怪鸟  | 甩尾     | 35   | 30 | 20     |
|      | 装死起身反击 | 80   | 10 | 10     |
| 砂龙   | 甩尾     | 40   | 40 | 20     |
|      | 身体撞击   | 50   | 40 | 40     |
| 雄火龙  | 甩尾     | 35   | 30 | 20     |
|      | 入球     | 65 火 | 40 | 20     |
|      | 地上冲撞   | 50   | 40 | 20     |
| 雌火龙  | 甩尾     | 35   | 30 | 20     |
|      | 入球     | 65 火 | 20 | 10     |
|      | 空翻甩尾攻击 | 75   | 40 | 40+ 强毒 |
| 电龙   | 全身放电   | 55   | 40 | 10     |
|      | 电流吐息   | 80 雷 |    | 30+ 麻痹 |
|      | 伸颈咬噬   | 55   | 40 | 10     |
| 水龙   | 甩尾     | 50   | 40 | 20     |
|      | 侧身撞击   | 50   | 40 | 40     |
|      | 水龙吐息   | 65 水 | -  | 20     |
| 岩龙   | 侧身撞击   | 40   | 20 | 10     |
|      | 毒气体    | 20   |    | 10+ 睡眠 |
|      | 甩尾     | 35   | 16 | 10     |
| 铠龙   | 甩尾     | 45   | 16 | 20     |

|            |       |       |    |        |
|------------|-------|-------|----|--------|
| 一角龙<br>双角龙 | 侧身撞击  | 50    | 20 | 10     |
|            | 猛烈冲撞  | 10    | 40 | 20     |
|            | 爆炸气弹  | 20    |    | 10     |
|            | 火焰攻击  | 100 火 |    | 20     |
| 老山龙        | 猛烈冲撞  | 55    | 10 | 20     |
|            | 侧身撞击  | 50    | 10 | 30     |
|            | 从地下突袭 | 60    | 40 | 2      |
| 麒麟         | 尾巴攻击  | 50    | 40 | +      |
|            | 普通冲撞  | 40    | 16 | 1      |
|            | Z字冲撞  | 40    | 16 | 1      |
|            | 前一周回防 | 50 雷  | 0  | 30     |
| 黑狼鸟        | 自身放电  | 40 雷  | 10 | 30+ 麻痹 |
|            | 猛烈冲撞  | 64    | 40 | 30     |
|            | 甩尾    | 35    | 30 | 20+ 强毒 |
|            | 入球    | 65 火  | 20 | 10     |
| 黑龙         | 空翻甩尾  | 75    | 40 | 40+ 强毒 |
|            | 脚踢    | 30 龙  | 40 | 10     |
|            | 入球    | 200 火 |    | 20     |
| 红毛龙        | 虹龙    | 200 龙 |    | 30     |
|            | 脚踢    | 30 龙  | 40 | 10     |
|            | 飞入流星  | 150 火 | -  | 10     |
|            | 直击    |       |    |        |
| 红毛龙        | 流星攻击  | 120 火 |    | 10     |
|            | 前爪攻击  | 120 龙 | 40 | 20     |

攻击倍率修正除红毛龙和苍龙固定为1.5倍以外,其它怪物的数据皆为1.2倍。困难级129元~129元,一级15元~20元。



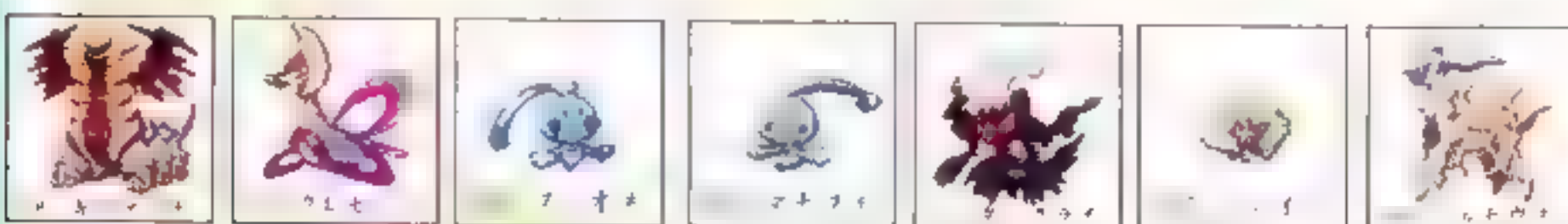
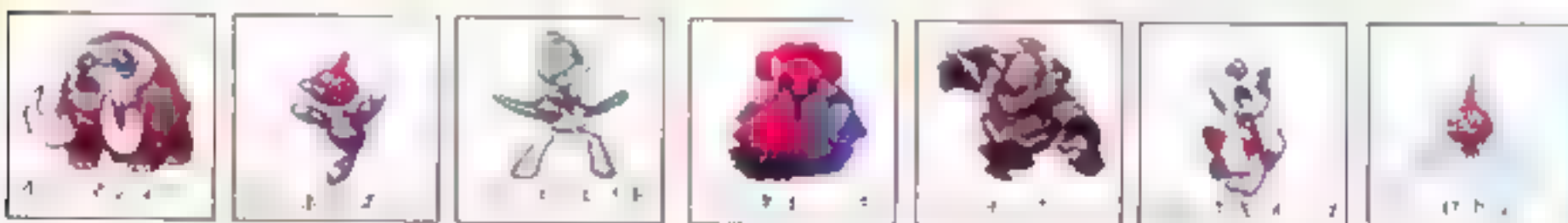


# 《口袋妖怪 钻石·珍珠》新精灵图鉴

伴随着《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售，《口袋妖怪广播站》也再次与大家见面了，本次给大家的见面礼，是系列新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》的图鉴，希望大家能喜欢。版自关系，本次就只给人家放上新登场的PM图鉴，精灵编号为全国图鉴编号。











## 小探“异端”

### 拆字与拼字

拆字，是诞生自广大劳动人民的通俗文化。自从父辈传下“米田共”的不朽典故，一直到网络流行、宅男横飞的今天，拆字之风愈演愈烈，并构成了一种独特的网络、动漫语言。拆字并不难懂，基本规则就是将一个汉字按照偏旁和部首拆成一个“词组”，如老资格的动漫词汇“口朝”（近年又进化成第三形态“口古月”），网络上流行的反讽词“弓虽”，以及本文中出现的“口我”等等。据无责任猜想，发明这些词汇的人有身为五笔高手的重大嫌疑，各位以后再看到他们的杰作时，可不要被唬住才好。

拼字则是拆字的“反函数”，最为常见的“炯”，即是“火皇”二字拼合而成。从出现率看，拼字不如拆字来得流行。究其原因，一个拥有偏旁部首的汉字被拆成一个无意义的词组，毕竟比一个有意义的词组拼成一个实际存在的汉字要容易许多了。



浅夏：同学，你現在超時工作有加班費麼？

胧月（以單位為家的卡倫靈魂附體狀）加班費？能為《掌機王SP》貢獻自己的哪份最後一份力量就是對我最好的獎勵！

浅夏：——……

## MIMI眼里的编辑工作=炼狱？

浅夏：高中的时候曾经打算去你们那里做编辑的，现在想想还是算了。

胧月：啊，姑娘何出此言？

浅夏：（无视的状态）胧月为什么会选择去做小编呢，上岗难么？

胧月：寒你。这话说的，好像我们都是社会流浪青年一样。

浅夏：我们都是游离着的人呐。

胧月：小编工作虽然很辛苦，不过还没至于像你说得那么不堪。

浅夏：小编是最大的职业……最伟大……

胧月：不要说得那么委屈，我是平易近人的编辑。

浅夏：说实话吧，我觉得编辑真的是非常辛苦的职业。我猜你们吧，是受做编辑时疯狂地想做，抱着一腔热血去当小编了。于是，发现自己上了贼船……让我想起围城来了，是酱紫咩？



胧月：还好还好，不算圈钱，我们又不是被逼良为娼的，虽然工作绝对不会有想象中的那么好玩，却也没你说得那么凄惨。

浅夏：结婚虽然没想象中的好，但是也不坏……是这种感觉么？

胧月：（——）这个么，其实，我没怎么结过婚……

浅夏：就是结婚没那么可怕啦，难道所有结了的人都想离？那是不可能的！

胧月：嗯，失望程度原本就是由先前的期望程度决定的。

## 恋声癖！偶不是同人女！

胧月：刚才的研谈吧，我感觉你总是一副很懂的样子哎

浅夏：说明我人生这里了解的多，人生观、世界观都很成熟，不过平时还是萝莉的样子……声音太萝莉了，导致我没办法唱歌了。之前就练过《君は仆に似ている》，但是发现实在不适合我。所以最近打算去翻唱拉女神的《水之证》。

胧月：拉女神？女生喜欢拉克丝的，还真比较少见的样子。

浅夏：稍等一下，我妈要玩《CS》，我换台电脑。

胧月：呃

（三分钟过后）

浅夏：继续话题吧，喜欢拉克丝是因为我是声优控嘛，只要是口耐（可爱）的我都控！

胧月：女生有恋声癖的话，应该会下载那些BL DRAMA听吧？

浅夏：我不是同人女。（——|||）

胧月：我认识的基本上不是同人女就是腐女，今天竟遇见一个正常的了！何其感动

浅夏：男女主角在一起才是王道啊！包子夫人，石田大人，非路美姐姐，还有NANA桑，最高N，高最最高！

胧月：（惊！）居然又遇到了不讨厌水树的女生

浅夏：为什么要讨厌？NANA很可爱啊。

胧月：啊，你不是同人女，应该还反对一下，我的某朋友就一直在厌恶水树，原因是水树总是上声优杂志的封面，抢了她家樱井13的地盘……

浅夏：——|||



胧月：刚才关于令堂奔PC玩《CS》一事，我非常好奇呢。

浅夏：这个啊，我妈妈是《》的狂热粉丝，每天都至少玩上5个小时，连我这个游戏迷都自叹不如了，我爸爸也玩《CS》，而且是战网的管理员。

胧月：真是热血的一家

浅夏：是啊，我也很奇怪，高2的时候，也不知道怎么的，他们就突然迷上《CS》了，然后一发不可收拾，什么《荣誉勋章》啊他们也玩的。

胧月：爆一些料给我们吧，父母在玩游戏的时候有没有说话的举措？很多玩家玩这种竞技游戏往往很激动。

浅夏：我妈妈倒是只跟队友说话，没有什么特别的，我爸有时会乱喊，比如“中啊”之类的

胧月：嗯，那么当他们喜欢上《CS》后，身为玩家的你有没有感觉跟他们沟通起来方便一点了呢？

浅夏：差不多吧，其实开始我家人就不反对我玩游戏，妈妈有时候还会跟我玩FTG，这就是青春啊！

胧月：这就是青春啊！

（山谷中回荡：这就是青春啊……这就是青春啊……是青春啊……青春啊……）

## 这就是青春啊！



# THE SUPER PLAYERS

# 超级玩家

栏目主持 软饼干

Vol.10

超级玩家栏目开办至今，读者们所挑战的游戏几乎都是比较上手、易学的。而如今终于有一款RPG游戏进入了“超级玩家”栏目，这款游戏号称“有什么样的主角，就有什么样的主角”。

## 《幻想传说》全程使用魔法通关挑战

大家好，我是软饼干，这么多年来节目中一直是《幻想传说》全程魔法通关的排场。由于是使用魔法通关，所以必须得与魔法师们制定一些通关挑战，所以就有了今天的挑战。当然，又是有许多条件限制的。

超级玩家：蚊子

经常出没区域：NDS专区、新闻专区

拥有主机：GB、GBP、GBC、GBA、GBASP、NDS、PSP

担任职务：曾经担任猪猪城南区版主

1. HARD难度。
2. 不使用恢复TP的道具。
3. 不使用普通攻击，仅使用魔法。（不使用剑士，弓手，忍者三个职业，强制剧情时除外）
4. 开始挑战后全程只控制法师敏特，同样不使用普通攻击。
5. 二周目，商店里购买继承道具和特技，省去了收集的麻烦。（……）

### 第一节 准备

因为不是第一次挑战，所以准备上会有一些小问题。首先，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。其次，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。最后，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。

### 第二节 挑战

难点1：过去篇中和龙坑道。根据手册教程，

首先，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。其次，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。最后，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。

难点2：瓦里尼和成役。对于本来说并没有什么难度，但为了挑战，必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。其次，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。最后，因为魔法师的魔法威力比较低，所以必须得在战斗中不断使用魔法，这样才能保证魔法的威力。



其实，从《机械师的战斗》\*複製中，不过由于杂兵实在太多，还是需要再休息一下吧。如以往等，杂兵消灭得差不多了，再开始。第二天一早，就来到这个BOSS的巢穴了。这个BOSS比以往的几个BOSS都轻松得多，很容易就搞定了。

**难点3：**达密斯城堡过去篇，地万虽然很小，但机关很多，有很多机关必须去打开，所以流程就变得长了，也是过去篇里最难的一个迷宫了。在吟唱时，用敏特的速唱型雾气和锤子来快速地震制护士和僧侣防止被攻击到，被攻击到的话就一切都完了……然后使用风系中魔法对付僧侣即可。战斗到后期镜中世界时，TP已经消耗得差不多了，此时必须节约TP，最好的办法就是逃跑。最终战面对BOSS达密斯。由于达密斯的几个魔法和攻击都是瞬间释放的，想要防御很难，推荐使用速唱型雾气牵制，然后使用分子精灵同样牵制，用雷系大魔法主攻，如果不幸被达密斯攻击到的话，不要慌，换一种打法。敏特使用护士，恢复全体HP，克拉斯使用火精灵牵制达密斯，同样用雷系大魔法主攻，对吟唱速度没自信的话就这样打。雾气·吟唱+精

灵·暗·强·护·才·人·精·灵·一个·告·魔法·吟·暗·雷·气·  
圣·魔法·雷·气·这样的来回敲打，总之要有这么几个  
元素，恢复，牵制，攻击，并不断轮问，做到以上  
几点，消灭达奥斯还是很简单滴……

### 最后的难点：达沃斯未来篇

这次达摩斯有 一种形态，主要注意第二形态，其余两形态与过去篇的打法相同既可。牵制的魔法有雾气、火精灵、风精灵、各属性土魔法恢复的自然是护士路。攻击的当然还是达摩斯所惧怕的雷系大魔法了。刚开战并不急着攻击，先玩玩他，不过只是玩弄手段，让人达摩斯以为四 几然 了，人达摩 人魔人，再弄一下达摩斯，等他表演几使出必杀的连续技后，就开始之前雾气→吟唱火精灵→吟唱护士→火精灵→吟唱雷魔法→吟唱雾气→魔法→雾气的传统打法好了，我认为差不多要结束了，不停牵制和雷系魔法，直至搞定，真是太轻松了……

话：此次挑战只是为了让后人理解“原来游戏还可以这样玩啊！”这句话。希望广大玩家能悟出每种游戏的每种玩法，让“原来游戏还可以这样玩啊！”这句话千古流传。

软饼干 叫 大车针 叫 点 叫 点 叫 点

蚊子 咬(叮) 被(咬) 多(叮) 叮(打)

### 软饼干

蚊子 門戶，雄，也。 已開戰之多年，

**软饼干**

蚊子：那是一点！因为是我老的好病。自然，  
了，其他还比较喜欢《神话传说》和《永恒传说》。

**软饼干：**那《仙乐传说》呢？

**蚊子：**由于不是传统的单线程系统，所以我  
开始设计的时候，首先考虑了它的多线程特性，  
在代码中，我们首先考虑了它的多线程特性，

软饼干 + 蔓越莓干

蚊子 叮咬 正長 是 那 子 紅 夕 陽

**软饼干** 小麦粉 100g 鸡蛋 1 个 糖 50g 黄油 50g

紅、黃、藍、白、黑五色旗，象徵五族共和，即漢、蒙、回、藏、苗五族。

蚊子 传播疾病 叮咬 令人讨厌 皮肤  
叮咬时痛苦 是孑孓 产卵 在阴暗处 1  
个小的虫类

### 软饼干

蚊子 *the mosquito* 传播疾病, 令人讨厌

**软饼干** 取白糖 100 克，鸡蛋 1 个，面粉 100 克，苏打 1 克，搅拌均匀，用油煎熟即可。

蚊子 价才小集也 民要自红的

**软饼干：**不过我听说那八宝言还是我做的。啊

沈战川的时作女性角反山起表特作

1. 經子子所 有 計 其 人 名 以 其 代 表 有 了  
 2. 已 經 有 了 計 其 人 名

[illegible]

蚊子：自然是藤岛啦！先入为主吧。笑！

款餅干

餃子 味噌汁

**款饼干：**我这里有两箱甜饼干。要不要拿去外  
 呼？藤岛的人设作品是《幻想传说》《仙乐传说》和  
 《圣剑传说》。

蚊子：呵，真是获得不少常识呢！

**軟餅干**

蚊子。更正是你才一款时建是发信，所以你说  
不是单机战争系统又不是2D人物的《风雨》不报太火  
的期了。不过由于眼下没有游戏玩了，我想我还是  
会去真正硬件。下几个“有”即“分”三线的

软饼干 将成型的生面团放入烘箱中烘烤至金黄色即可。取出后晾凉，即可食用。

餃子 咽 期 作 室 時 古 站 時 人 手 地 職

**软饼干** 450克 明：15克，油：10克，糖：10克，盐：10克

蚊子 在《世说新语》中有一则《小知》的《仲人》  
《世说新语》的《世说新语》中有一则《小知》的《仲人》  
《世说新语》的《世说新语》中有一则《小知》的《仲人》

**软饼干** 集前两种是 蚊个两见

蚊子 3.601



# 掌门人



以来收到的读者来信，中 间多都在 问天气变冷，小编的健康，这让小编们非常感动。天气冷了，就是为了大家的《掌机王SP》，小编们一定会 同时也请各位读者在游戏和学习生活中不要包机，加油哦。

## 刀面广告招租

马修新小编形象刀面开办广告招租业务，承接各种疑难杂症专科、XX学校招生、上门开锁、专业疏通厕所下水道、债务侦探等便民广告业务，恕不接待游戏及相关广告。该广告招租为马修私人业务，与《掌机王SP》、掌机王读者服务部及广告部无关，有意者请拨打广告招租热线——139-XXXX XXXX，联系人：马先生。（主编：以上广告招租为马修多日睡眠不足糊涂状态下所写，大家千万别信……）

上大学以后我终于存钱买下了一台PSP，于是乎，天天茶不思饭不想地打游戏，实在愉快。可是没过多久，烦恼就来了。学校里同样玩PSP的人都是男生，而且都不相信女生会玩PSP。就算在一起交流，他们也都总是嘲笑我，说我只应该去玩像什么《泡泡龙》之类的所谓可爱、女性向游戏。我说自己常玩《天地之门》和《怪物猎人 携带版》，时，他们说我骗人，女生不会玩这样的游戏的，简直是气死我了。难道玩游戏也要存在性别歧视啊！

作者：马修

最近好痴迷《怪物猎人 携带版》哦，我觉得这游戏好耐玩，好有新鲜感哦。虽然我是个女孩子，但是我也很喜欢这游戏。现在我已经是大一的学生了，玩游戏会不会幼稚了点？周围的女孩看见我玩PSP都很吃



惊。爸妈也老说我长不大，唉……

上海 邱晨东

**马修：**玩游戏是绝对没有男女之别的，更不要去歧视玩游戏的女生。还有就是玩游戏也是绝对没有年龄限制的，人一辈子要学到老，玩到老。所以这两位MM玩家尽管放下心里负担玩游戏就是，本来玩游戏就是件快乐的事，对吧？



## 役满DS

地说：“我胡了……”耻辱的第

局之后，雷伊企图力挽狂澜，

某日，众编突发奇想，准备打麻将消遣，无奈没有麻将，只好暂时作罢。突然马修大吼一声“干脆用NDS玩算了。”于是拿出《役满DS》，准备找人联机对战，铭风与软饼干连忙应和，但可惜三缺一，众人又不想与电脑较劲，于是邀米格同玩，谁知米格冷冷说道：“一帮赌徒……”再次作罢……就在众人悻悻之时，雷伊手持NDS路过，几人眼前一亮，大喊：“来打麻将！”于是得逞。

开场几局平淡无奇，均以流局收场。四人开始急躁，其中以雷伊最为古怪，不停大吼“胡这张吧”、“拿去胡吧”之类的挑衅言语，但久久没人胡牌。正在他得意喊道“这张有没有人胡！”之时，铭风不慌不忙抬起头，慢慢

狂吃狂碰之后，被禁止胡牌，但更不幸的是，他再次给铭风“点炮”……接下来的两回合，软饼干时来运转，连连胡牌，而“点炮”之人，依然是雷伊。于是“一人连点四局”的传说也就此诞生，马修也是奇人，几局下来不停地喊“好牌”，“就要这张”，但完全是虚张声势，数局下来完全不见他胡牌，堪称“光打雷不下雨”传说。不久软饼干再次转运，一牌落桌，只听两处胡牌声起，雷伊与铭风双双丰收。这便是“一炮双响”传说。一围下来，结算分数，没想到最后一名竟然不是连点四局的雷伊，而是一直没有胡牌的马修。确实让人吃惊……本次联机麻将共创二个传说，只有铭风未创奇迹。

上次写信时顺便写了投了交流空间的资料，并终于在46辑上登了。结果有一大堆的人加我QQ，交流掌机心得，还有人给我写信，居然有一个6月份来中国的日本男孩给我写信，而且中文写得不错。唉，死，可惜这里面都没有一个女同胞，不过现在就要上高中了，就要没空闲玩游戏了。信司

2010.9

女玩家果然不出所料地抢手啊……

马修：看来我们《掌机主SP》真的有外国读者哦

## 强烈鄙视PSP的《极魔界村》

日，在宿舍有同学玩《极魔界村》，看他频繁地从内赶到白墙，差点笑挂。在侮辱完他的人格和智商，将他气得面红耳赤后一把抢过小P，想炫耀一下自己的ACT功力。不过这个让他痛不欲生的游戏果然够BT，我不断重复着：游戏开始→跳跃→躲怪→挥怪。这个过程，几次下来求生不得求死不能。刚想挂机世情，发现不是自己的，只能赶紧住手（坏了梦里的）。好！

于是同学也抓住机会，将我的人格、智商、背景和出身都给数落了。此时我另一个同学进来了，了解了事情经过后拿出了他的GBA，里面有初代的FC版《魔界村》，于是大家轮番上阵，但最好的成绩只过了第一关……真是大BT了。由于声音太大，吸引了众多宿舍的闲人，但尝试过后皆败下阵来。最后大家得到一个共识：这款游戏是白志用的。

长春 付旭

马修：赞同付旭同学《魔界村》这个系列实在是难到变态！

其实，“《魔界村》系列”还是非常锻炼游戏水平的

——马修就是打游戏知难而退的那种人，同学们大可不必去理马修的赞同。





## 爆料之落魄的LIKY

**表:**某周末,众编去唱K,忽然发现路边一落魄之人蹲在路边,身前写着“求助”字样。此人竟然是LIKY!众编大惊之余,纷纷投出1元硬币,伸出援助之手……

**里:**某周末,众编去唱K,从烤肉店出来等待软饼干及其GF时,LIKY发现旁边墙下有“求助”字样,便蹲到字后面,并做可怜状,马修及时掏出相机,抓拍下这珍贵的瞬间。旁边LIKY的女友哭笑不得,路过行人则对围着LIKY的众编及家属投来奇怪的目光……



众小编大人近来可好?高三已至,吾命休矣。本想以高级文具一套为众小编大人回此一信,无奈身无分文。本辑《掌机王SP》所得乃纯属巧合,本人备战高考整理书柜时无意从小学五年级“小猪”中搜得十元。大喜过望已至疯狂于床上翻滚而下,于是灵光一闪,持钱至校前一书摊购下《SP》,如获至宝。余下一元二角购入信封、邮票各一份,如今才有幸回信于诸位,可喜可贺呀!哈哈……

广西柳州 邹靖

**胧月:**看来这位的确很有高考潜质,将“找到10块钱买了本《掌机王SP》,然后拿剩下的钱寄了封信给小编”说得如此生动,真是教人内心久久不能平静,震撼啊!为什么会有如此好的文章?我纵横“掌机王”办公室一年,自以为再也不会任何来信能打动我,没想到今天看到了如此精妙绝伦的这样一篇文章……

**马修:**看来最近睡眠不足的不止我一个人……

真郁闷,我买了不到一个月的GBM竟然被偷了,还有一张《黄金太阳》的卡。呜呜,真气愤。这可是我攒了一年的钱买的。那天我没吃晚饭就去宿舍准备破《黄金太阳》对战的连胜记录。没想到我的GBM消失在枕头底下了!我把整个床铺都找了,GBM还是连个影都没有,我十分伤心,我的GBM还没摸热啊……

我还有些问题想问,不知可否回答一下:1.当初我买GBM的价格为750元,还附赠一盘《黄金太阳》的D版卡,这个价位如何?2.为什么我的GBM的说明书上全是韩文?3.64M卡为50元,128M卡为100元,(都是D版的。)换卡20元,价钱是不是有些贵?

丹阳市 范强

自从进了高三,有时会感到莫名的空虚。虽然今年不会有很多时间来玩游戏,但我对游戏的热情不会变,对《掌机王SP》的支持也不会改变。还有一点,就是让我中奖,否则我就寄一盘我班数学课的实况录音来,此乃我有生以来听过见过最具杀伤力的精神攻击武器,曾使本人暂时失去阅读与书写能力,怕了吧?

上海 胡希晨

**马修:**一年的高三生活,说长也长,说短也短,咬咬牙忍一年吧,挺过这一年有的是时间玩游戏。

**雷伊:**马修的这番话好耳熟啊。

**米格:**如果你把你们数学课的录音寄来,我就把雷伊每天上班时唱歌的录音给你寄过去,杀伤力保证更大。

**马修:**从你将GBM放在枕头下来看,可能性有两个,一是掉到床后面了,再好好找找;二是确实被人偷了,但应该是熟人所为,最起码他知道你有GBM且把GBM藏在枕头下——和你一起谴责偷机的家伙!不知道你的GBM是什么时候买的,不过价格还算合理;全韩文的说明书说明你的GBM是韩国版的;D版卡的价格嘛,感觉128M的贵了些,20元的换卡费用也贵了些。



小编们好，我有两台掌机，但实在是太可悲了，有了不敢玩，父亲大人有令，学习中如发现掌机，一律没收，并当场毁之，可怜啊！现在我已经进入初三，但总忘不了自己的最爱，可惜如今，非我愿也。想当初我攒完钱正要买NDS时，无意发现了NDSL，于是数月后，我有了第一台完全符合我要求的掌机，体积小，有触摸屏，色彩也不错，我是上天的宠儿！当暑假结束时，我又买了PSP——如今，NDSL、PSP正躺在冰冷的抽屉中，可悲啊！

无锡 曹品

**马修：**唉，家家都有难念的经啊，有的玩家为没有PSP、NDSL而发愁，有的人为有了PSP、NDSL却因为客观原因难以玩到而发愁，有了主机又能玩到却又因为不知道选择哪个玩而发愁……曹品同学，忍忍吧，真被父亲大人发现而当场销毁的话，那可就得得不偿失了，留得青山在，咱就不怕没柴烧。

最近表弟生日，决定送他一盘《OG2》，正好姐姐在外地，于是就是电话联系她，以下是对话内容

我：姐姐，能帮我买一盘《超级机器人大战OG2》么？

JJ：啊？叫什么？《超级医学会大战》？好奇怪

我：（不知道她怎么会听成这个）《超级机器人大战》！

JJ：哦，《超级机器人大战》

我：OG2、

JJ：OT2

我：G

JJ：T！

我：G！

JJ：T 我是说T呀

我：A、B、C、D、E、F、G的G  
OG2！

JJ：哦，知道了

不久，她回来了，竟帮我买了DVD版的《OG2》动画片，唉！晚上我在想，如果我上次和她讲《SD高达G世纪DS》的话，她会不会听成“SD高达其实是鸡”的意思……

上海 陈瑞毅

众编，天冷了，大家要加衣服。我有一个问题要劳烦小编们帮我回答一下，我的小P曾在1米左右的高度“自由落体”了一回，结果不读盘了，然后被我一顿敲打又复活了，结果在读JMD时就多了一些咔嚓咔嚓的声音，有没有办法修好啊？每次听到这种声音就特别扭，望指点迷津，十分感谢！

河北 王玉龙

**马修：**谢谢读者朋友们的关心了，其实在马修回这封信时，天气还热得要穿短袖衫呢。说来马修的小P也摔过两三次了，不过还没不至于读不出盘。PSP在读盘时都有声音，可能你的读盘声音太大吧？不过不影响游戏也没什么在意的。

。。 **LIK Y：**记得以前黑白电视 收音机这些老电器罢工时，拍一拍就好了，没想到现在有如此高科技含量的PSP也可以用这种偏法，不过大家还是不要模仿哦，毕竟“敲打修复法”的偶然成分太多了。

。。 **LIK Y：**你的姐姐也够笨的，既然给带回了动画片，那就看一看呗。（笑）

**马修：**按照我的经验，问题是出在你或你姐姐的电话上了，要不就是信号不好 通话时杂音太大……





各位《掌机王SP》的阿编们！我是《掌机王SP》的忠实读者，虽然家里有两台电脑，十几部好的PC游戏，但自从结识了《掌机王SP》，才知道小小掌机竟然别有天地。尤其对PSP、NDS这两款次世代掌机产生了极大的兴趣。这两款精美无比的掌机简直是艺术品，我也很希望拥有它们中的任何一个。但父母对我的零花钱管理十分严格，一个月只有50元，即使不吃早饭，一个月也剩不下5元。这样如果就是等电脑CPU开发到奔10，我也不想买PSP或者NDSL。我真希望能像每期中奖者那般幸运与幸福。

西安 胡在

**马修：**感谢我们能让你认识到掌机的精彩。能否中奖当然是看运气，不过你自己也尽量攒钱吧，不过不要不吃早饭哦，不然为了买游戏机耽误了健康就得不偿失了。PS 阿编这个称呼很特别，不过听起来很像某个“人物”哦。

告诉小阿编，一个好消息，我妈妈最近非常支持我，她已经把我的一堆牌1、2、3玩完了，所以我把NDS上的游戏都给她玩，没想到妈妈一看就喜欢，玩得很开心。现在连我自己玩都成了“瘾”，一玩就停不下来。我学NDS地下工作转到了地上，买了历史性的玩具，所以现在我很有钱，第一，身体好，第二，NDS好玩，第三，妈妈支持我，所以NDS我玩得很好，我长大了，有了……

黑龙江 陈瑞龙

一天下午，新来了本《掌机王SP》，上体育课的时候，由于忍不住好奇心，大着胆子溜进教室，上体育课的时候，由于忍不住好奇心，大着胆子溜进教室，上体育课的时候，由于忍不住好奇心，大着胆子溜进教室……

首先感谢铭风在《掌机王SP》栏目中回答我的问题。那些休闲游戏除了PSP的《乐可》外，全部已经玩过。其实才是NDS的《力克而生》和GBA的《彼得天团》两款，哈哈……下面我还有问题。最近我160元收购了《塞尔达传说 四支剑+》的正版二手碟，但不知是否有线可以把NGC和GBM连接起来。如果有，多少钱？是否一定要4个人联机才有意思？

北京 杜文

**马修：**铭风推荐的那些都不错吧？呵呵。马修去任天堂官网看下，目前还没有支持GBM和NGC通信的专用联线，不过官方没有不等于市场上没有组装货卖，去游戏店问问吧，有的话组装线也就是十元二十元的价格。

**马修：**陈玩友真是本辑的幸运学生玩家哦，其实大家只要把握好学和玩的尺度，一般的父母还是可以沟通的。如果不行，也可以参考陈玩友的方法哦。被父母拿着玩也总比放在抽屉里落灰好。

……

广西 林森泉

**雷伊：**貌似很多学生朋友都写信来表示自己上课有偷看《掌机王SP》的习惯，以前的“掌门人”中也曾出现过类似的情况。小编们也已经指出这样的现象并不可取。你的老师明明是个通情达理的人，也把书还给了你，不过最后还是被你用“阴森”、“诡异”来形容，也真是够惨的……

**马修：**如果不会用“障眼大法”把你偷看的书、偷玩的游戏机变成课本或电子词典，那么面对这些有轻功、千里眼、顺风耳、飞龙探云手等的老师，就一定要多加小心了。





广西 顾建宁

**雷伊：**哪段？好像关于胧月小编名字的猥琐典故很多呢

## 《手机王 3P》 第 1 期消息

大家也可登陆 levelup 书刊区进行网上邮购, 网址: <http://www.levelup.cn/book/>

## 《掌机王 SP》征稿启事

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



## 坛友互动专栏

《小坡互动》是一个通过level小说和读者产生互动的书。每个读者都有自己的一小天地，每个人都有自己的故事和想法。这本书不仅是一本互动小说，更是一个志同趣合的虚拟社区。同时，它也是《小坡互动》系列的第一本书，为读者提供了一个全新的阅读体验。

## 丁贝莉也玩NDSL



## 小强参战《口袋妖怪》



樓主：東谷小宅

这次的《口袋》里有只捉不住的妖怪。那就是臭屁鼬猪。那叫声简直就和放屁一样！所以抓了一只待拿到厨房之后就放生了。免得污染环境。

不过，众所周知蜈蚣这东西生命力极强，速度快，攻击力大（对某些人而言），属性，虫+毒，附加威吓。如果蜈蚣把加入了《口袋妖怪》，那肯定也只十分强劲的妖怪。

第5條：日月精氣

那蜂螂的特攻应该比物攻高数倍，

第 1 楼 小 2 班 陈 颖 颖

蜂蜚要加入的话 一定是个防御和特种种族值都200的神兽

第 9 楼: byador

从某些方面看，小强的属性也可以是，虫+恶

第 10 樓: Gangk

太可怕了 螃蟹加入 口袋妖怪 肯定会吓走一大批 MM 玩家的 任天堂不可能做这种傻事

### 海文点评

这种果实的重量在0.35克到1.5克之间。它们对潮湿的、潮湿的地区的速度很快的生物确实很可怕。尤其是它们能由嘴里失失地飞到人的眼睛。

玩PSP请注意用眼卫生



摘要: PUPH

打PSP的时候一定要姿势正确哦！我买了PSP以后 老是躺在床上打 最近照相的时候发现眼珠都有一点点移位了 不知道有没有办法挽救呢？

4. 12. 2019

你怎么睡觉? 换另一边躺不就好了?

第 4 卷 第 2 期

买手机就是为了能随时随地地游戏。LZ的想法不错，就是做法欠妥。如果眼睛向一个方向移动，就换另一个方向躺着，让它们再移回来。

求 法 與 斯 氏 的 相 同

个人觉得PSP很伤眼睛,尤其是晚上周  
一片漆黑的时候,拿着PSP躲在被子里玩

### 海文点评

[illegible]

## SD卡世界大揭秘



樓主 大，的一成如

SD卡中了病毒 文件与照片不掉了 删掉了  
下次还会出现 格式化也不行

不可能的 最多就是千里文件病毒 但它不能发挥作用

第15卷 五字五言

电脑先杀毒 然后再格式化SD, 我的SD卡就是这样清除那些病毒的! 再说SD卡有病毒也不会对NDS有影响

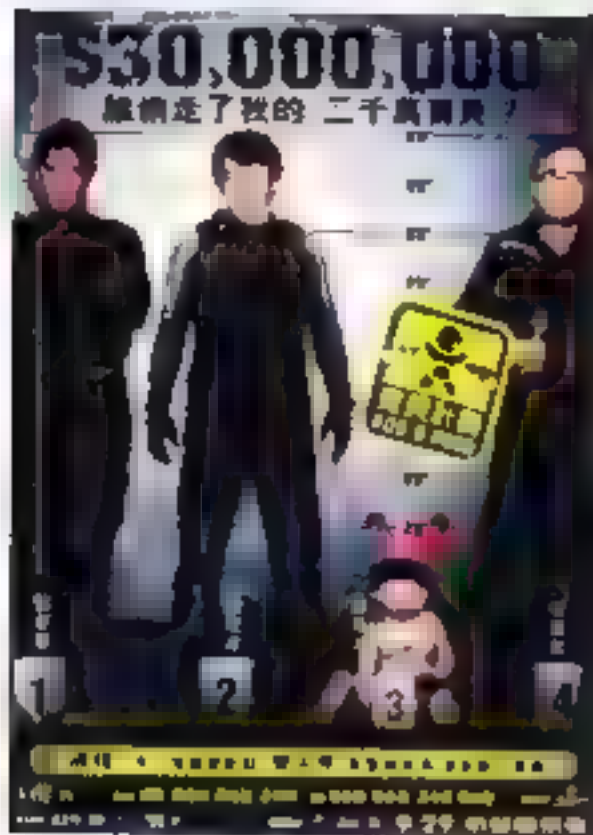
### 海文点评

● 电脑上次病毒发作是什么时候? 又是否及时杀毒?  
● 是否安装了杀毒软件? 以及杀毒软件是否及时更新?  
● 是否安装了防火墙? 是否及时更新?  
● 是否安装了防钓鱼软件? 是否及时更新?



掌上影像

# 宝贝计划



本辑为大家带来的足最近大受欢迎的成龙大哥新作《宝贝计划》，电影围绕一场“宝贝”绑架案展开，成龙改行当上穷罪犯不幸成为“奶爸”，顺势还得四处躲避黑帮老大的追杀令。对于平时没有时间走到电影院好好观看本片的玩家，现在就快来下载到掌机中。赌为快吧，PSP和NDS都有份。

片名：《宝贝计划3》(Rob-B-Hood)

机种：PSP NDS

格式：PMP-AVC DPG

大小：348MB 247MB

下载地址

<http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=33>



这次的“宝贝计划”大走可爱路线，表现了更为温馨感人的场面。成龙大哥也一改往日正义的形象，成为一个堕落的不良之徒。本片继承了大哥的本色显得更加活跃！“宝贝”是本片的重点，由此

所带来的特色也成为本片重点。在片中这几个方面都表现得很感人，让你不禁被故事吸引，被剧中情节所感动。故事还等着大家去体会，而现在暂为大家讲述“宝贝”里的亲情。

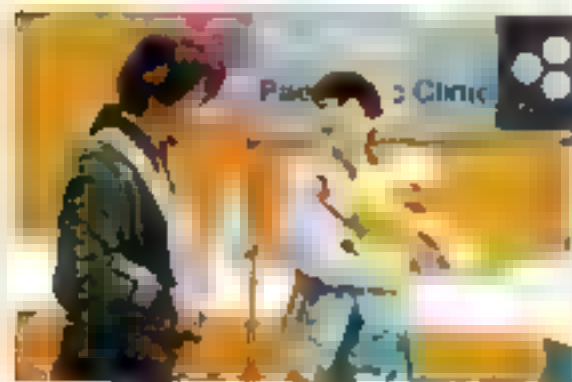
亲情是每个人最关心的，在《宝贝计划》中，成龙大哥饰演的角色是一个为了钱而堕落的男人，他为了钱而抛弃了家庭，甚至让自己的妻子和孩子陷入危险之中。但是，当他的妻子和孩子被绑架后，他终于意识到自己的错误，开始为了救回他们而付出一切。这种亲情的力量，是任何金钱都无法衡量的。

影片通过成龙大哥饰演的角色，向我们展示了一个关于亲情的故事。在这个故事中，我们可以看到亲情的力量是多么的强大，它可以让一个男人为了救回自己的妻子和孩子而付出一切。这种亲情的力量，是任何金钱都无法衡量的。

## 爱情

片中的爱情非常纯粹，正是因为这样，影片才体现了一种真情。影片讲述了成龙大哥饰演的角色与他的妻子之间的爱情故事。他们的爱情经历了许多波折，但最终他们还是走到了一起。这种爱情的力量，是任何金钱都无法衡量的。

而大哥就更不走运了，人财两空还失去了女人。正是因为这样，影片才体现了一种真情。影片讲述了成龙大哥饰演的角色与他的妻子之间的爱情故事。他们的爱情经历了许多波折，但最终他们还是走到了一起。这种爱情的力量，是任何金钱都无法衡量的。



影片通过成龙大哥饰演的角色，向我们展示了一个关于爱情的故事。在这个故事中，我们可以看到爱情的力量是多么的强大，它可以让一个男人为了救回自己的妻子和孩子而付出一切。这种爱情的力量，是任何金钱都无法衡量的。

## 友情

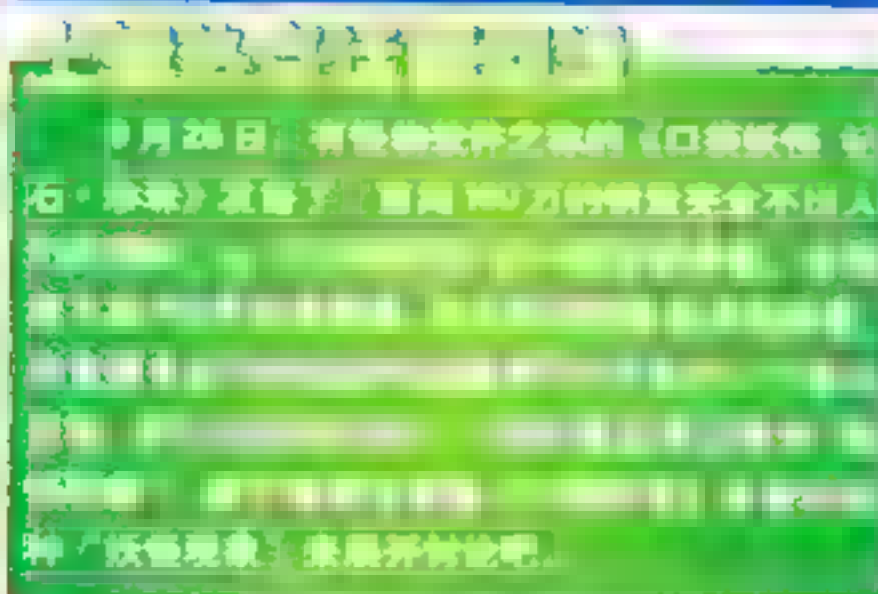
友情也是体现了宝贝魅力的元素。友情主要体现在古天乐、大刚和元彪身上。天生和大刚的友情并没有利用过多的语言来表达，而是通过他们之间的动作和完美无间的配合我们就看到了他们之间的友情了。而宝贝更是他们友情的升华。为了宝贝的作战，为了救宝贝的大战，友情就这样简单地体现在他们身上。而大刚和元彪也可以说是亲密无间的关系。当然元彪是已经把大刚当朋友的。友情和爱情在影片中的故事里都不是很重，不过正是因为它们的巧妙结合，才在影片中成了一条贯穿始终的线，而它们就是“宝贝”里有着深刻意义的内涵了。

在成龙式的功夫片，本片可以说另类了。在大哥大哥的功夫片中，我们看到了大哥大哥的功夫，也看到了大哥大哥的友情。但是，在《宝贝计划》中，我们看到了大哥大哥的友情，也看到了大哥大哥的爱情。这种友情的力量，是任何金钱都无法衡量的。





# 热点大家谈



口袋》集成了很多要素，而且游戏性很高，就算没有很好的画面也能大卖。

yayu198662

《口袋》已经成为一种文化了，不管你是不是喜欢，都不得不承认《口袋》是个传奇。

icic

简单、有趣、耐玩，完美的结合体，而且有强大的号召力，它想卖得不难。

jamesky

加入妖怪世界的人数正在不断增加，而且销售年龄正在增长。当时玩《红·绿》、《金·银》的我们，也开始买Z版《钻石·珍珠》了。其实中国是一个很大的市场，说

平底锅

“妖怪现象”是属于自然现象，看看以前的销量就知道。虽然它不可能

一直卖下去，但是，正如大家所说，它已经不成问题了。很久以前，它就已经因为任天堂的成功而并不是因为它的成功而成功。

人犯

有人说，《口袋》是游戏界的奇迹，但是，它并不是因为它的成功而成功，而是因为它的成功而成功。

黄金太阳

记住了，首次100万的原因，是因为《口袋》的成功，不是因为它的成功而成功。

bobzu

现在，《口袋妖怪》已经成为一种文化现象了。

鬼流旋影

这个游戏自GB时代起就有很多亮点，最大的特色是可以联机交换精灵和对

战，不过，它并不是因为它的成功而成功，而是因为它的成功而成功。

PCplayer

《口袋妖怪》是一款从小玩到大的游戏，没有止境。

buhunjun

《口袋妖怪》是一款非常经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

kdd68

《口袋妖怪》是一款非常经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

苍月の十字架

其实《口袋妖怪》能成功，是因为它是一款经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

怪物1

大概这就是国民级游戏的影响力吧，就好像过年过节都要买，它已经成为了生活的一部分。

yayayaya

《口袋妖怪》是一款非常经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

厄洛斯

《口袋妖怪》有可爱的宠物形象，清新的画面，还有通讯交换这些卖点，都很简单而又缜密的系统……这么多优点的游戏，不成功，我倒觉得奇怪了。

samchan0079

《口袋妖怪》是一款非常经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

zwt999

《口袋》是互动+收集，它是一款非常经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

掌上一点

《口袋》对我来说就是一种生活，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

gunghuaas

它有什么特别的魅力，但一拿起NDS就自然而然地玩起了《口袋》。

IVANJHOSUA

## 本辑热点话题

### 天地之门2

《天地之门2》是一款由任天堂发行的动作冒险游戏，它是一款非常经典的游戏，它不仅是一款游戏，更是一种文化。

#### 参与方式

请登陆 levelup 论坛 (<http://bbs.levelup.cn/bbs>)，在 10 月 26 日发布在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专题中发表您的看法。





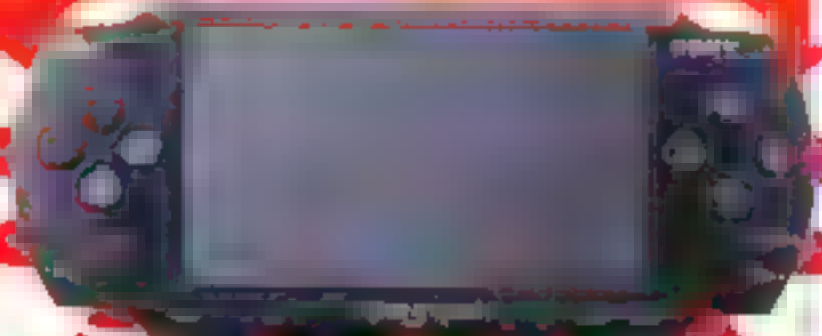
# 大奖 PSP 《掌机王SP》第49辑大奖揭晓 金花得主！ 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得联系 致电时请核对内容并留电。联系电话 0931 4867606

## 一等奖1名 PSP

丹阳市

戎杰



## 二等奖1名 NDS Lite

海盐市

周奇



## 四等奖50名 高乐高营养饮品

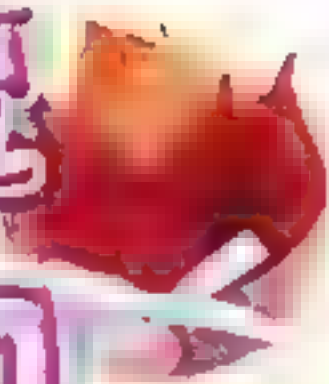


|     |     |     |      |   |     |
|-----|-----|-----|------|---|-----|
| 上海市 | 陈宏  | 广州市 | 龙嘉杰  |  |     |
| 江阴市 | 陈梦人 | 佛山市 | 罗文华  |   |     |
| 广州市 | 冯付  | 上海市 | 那尔保勒 |   |     |
| 南京市 | 冯一超 | 鞍山市 | 潘洋   |   |     |
| 鹿泉市 | 高涛  | 武汉市 | 裴守意  | 苏州市   | 谢胤  |
| 广州市 | 郭文欣 | 长春市 | 浦京泽  | 北京市   | 杨滨  |
| 厦门市 | 洪普凯 | 上海市 | 荣志明  | 台州市   | 杨杰  |
| 唐山市 | 贾俊伟 | 宁波市 | 沈仕园  | 上海市   | 杨芳  |
| 广州市 | 焦健  | 洛阳市 | 史诗吟  | 襄樊市   | 曾青  |
| 吉林市 | 荆心  | 扬州市 | 孙嘉星  | 保定市   | 张泊  |
| 柳州市 | 蓝楠  | 青岛市 | 孙康庭  | 齐齐哈尔市   | 张珂  |
| 天津市 | 李程  | 贺州市 | 覃宏宁  | 上海市   | 张卓栋 |
| 广州市 | 李劲  | 郑州市 | 佟琳   | 呼和浩特市   | 赵琛光 |
| 广州市 | 梁家淇 | 明市  | 王林洪  | 哈尔滨市  | 赵泽松 |
| 海口市 | 林书超 | 福州市 | 王轩   | 无锡市   | 郑淡宁 |
| 中山市 | 刘结明 | 上海市 | 王易   | 乐清市   | 郑浩洁 |
| 绍兴市 | 刘俊  | 贵阳市 | 吴畏   | 湛江市   | 周伟升 |
| 三河市 | 刘欣  | 信宜市 | 吴贤森  | 上海市   | 周晓东 |

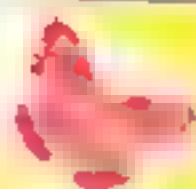
注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931 4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。



# 交流空间



从本栏开始，《掌上游戏》每月将开辟一栏的玩家资料外，又加入游戏QQ群的相关介绍，目的就是为了让更多的玩友能方便地互相交流。



姓名：邵淑英 昵称：口袋迷  
性别：女 年龄：15

拥有掌机：GB、GBA SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》、《牧场物语》

地址：湖北省十堰市东风模具厂退休办

邮编：442025

Email: clj1234@126.com

电话：0719 - 8220553

QQ：494685251

想说的话：喜欢《口袋妖怪》的人给我写信吧。

姓名：张莹智  
性别：男 年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《洛克人Zero》、《逆转裁判》、《机战》

地址：吉林省长春市人民大街7855号飞行基础训练基地学员一旅四队六班

邮编：130022

电话：13756693867（短信欢迎）

想说的话：永远支持《掌机王SP》！祝小编们工作顺利，天天加薪，赏我一台PSP吧！

姓名：高志强 昵称：菜鸟我最菜  
性别：男 年龄：16

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：S·RPG、SLG、A·RPG

地址：上海市松江区二中初级中学初二（4）班

邮编：201600

QQ：472703495

想说的话：我承认自己是青蛙，是只玩着游戏想着天鹅的青蛙。

姓名：谈进德 昵称：T哥C  
性别：男 年龄：20

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《机战》、《光明之魂》、《指环王》等

地址：广西柳州市乐群路南一巷50号

邮编：545005

电话：2168856

想说的话：希望全柳州的玩家组成一个掌机王联盟，联机游戏就一定要随时随地地进行。

姓名：杨春辉 昵称：掌机无敌王  
性别：男 年龄：—

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《牧场物语》、《幻想传说》

地址：黑龙江省富裕县实验中学高一五班

邮编：161200

想说的话：《掌机王SP》我刚买3辑，希望这次能赶上抽奖。另外祝《掌机王SP》越办越火。

姓名：刘超 昵称：D·S Chao  
性别：男 年龄：19

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《火焰纹章》、《机战》、《龙珠》、《怪物猎人》

地址：吉林省长春市吉林大学应用技术学院

邮编：130021

QQ：513258012

想说的话：希望能有志同道合的朋友和我一起联机，祝小编们天天开心！

姓名：邓琛 昵称：蓝  
性别：男 年龄：14

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《塞尔达》、《圣剑传说》、《马里奥赛车》、《口袋妖怪》、《龙珠》

地址：宁夏银川市兴庆区湖滨西街银湖巷2号银湖花园1号楼401

邮编：750001

电话：13469587716

QQ：295366616

想说的话：我想和大家交个朋友，快加我Q吧！还有，祝各位小编身体健康，工作顺利。哦，对了，喜欢《塞尔达》和《圣剑传说》的朋友快加我哦。

姓名：谭卿 昵称：苍真  
性别：男 年龄：14



拥有掌机: NDSL

喜欢的游戏:《恶魔城 晓月》、《恶魔城 苍月》、《牧场物语》、《迷失蔚蓝》、《口袋妖怪》

地址: 江苏省淮安市清河区繁荣新村2幢203室

邮编: 223001

电话: 0517 - 3906823

想说的话: 希望中个NDSL, 天渐渐冷了, 小编们保护好身体, 注意别感冒。祝《掌机王SP》越办越好, 最好是一等奖NDSL有N台, 嘿嘿。

姓名: 李梵 昵称: 苍の龙  
性别: 男 年龄: 16

拥有掌机: GBM

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《银河战士》、《机战》、《星之卡比》、《洛克人》

地址: 江西省南昌市贤士二路257号601室1单元

邮编: 330006

QQ: 514042433

想说的话: 现在的《掌机王SP》怎么没了“这里并非上演神话”这句话了呀!

姓名: 彭少飞 昵称: 绝  
性别: 男 年龄: 20

拥有掌机: GB, GBA SP

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《塞尔达》、《机战》

地址: 广东省信宜市信宜中学高三28班

邮编: 525300

QQ: 443683684

想说的话: 该玩的时候痛痛快快地玩, 该学的时候踏踏实实地学。

姓名: 王文聪 昵称: 雪人  
性别: 男 年龄: 25

昵称: 有帆, 开心, 水月臣

简介: 本群是专门讨论掌机游戏的专用群, 目标是成立中国第一支掌机战队, 欢迎各位资深雄厚的顶尖掌机玩家来加盟本群, 同时也欢迎各位掌机菜鸟来加入本群求助。目前本群内只有44人, 您的加入会给本群创造出无尽的欢乐。

群主留言: 天下玩友是一家, 喜欢掌机的朋友都可以加入本群中讨论有关掌机的任何问题。

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《高达》、《三国》、《乐可乐可》

地址: 大连市中山区滨海中路9号老虎滩海洋公园珊瑚馆

邮编: 116013

QQ: 215848057

想说的话: 刚刚成为掌机一族, 而《掌机王SP》却早已阅读多遍。它的全彩页设计、精美礼品、掌机大奖再加上惠而不贵的价钱, 让我爱不释手。因为工作忙碌一直没时间参加抽奖, 这次的信邮得也蛮晚, 不知道还有没有机会? ( ) 我的女朋友也是个游戏爱好者, 但为了我, 她舍弃最爱的NDS, 努力攒钱给我购买了PSP, 所以, 我极希望中个NDS, 来圆我女友的梦! 祝小编们工作愉快

姓名: Killua Soul 昵称: K'  
性别: 男 年龄: 17

拥有掌机: NDS

喜欢的游戏: 所有ACT, A-RPG, FTG

Email: killua-soul@163.com

QQ: 54521390

想说的话: 让我们将ACG事业进行到底。By the way, 想找人切磋画技……

姓名: 沈永祥  
性别: 男 年龄: 18

拥有掌机: GBC, GBA, NDSL

喜欢的游戏: 任天堂的许多作品

地址: 福建省厦门市集美区杏林宁静园7号502室

邮编: 361022

Email: syx200@21cn.com

QQ: 47371205

想说的话: 我就要离家去读书了, 只能节假日才会回来, 希望各位玩友在节假日与我联系。此外, 我的《马车》FC是270656-277851, ID: SYX, 中等水平, 希望《马车》爱好者能够加我, 切磋技艺。

昵称: 2000 3 2 1

QQ: 13363454

昵称: goate us, 风·无双乱舞

简介: 该群是PSP游戏《怪物猎人 携带版》的专用讨论群, 成员有80多人。其中有不少HR5的资深猎人, 经常组织KAI上的联机游戏活动。

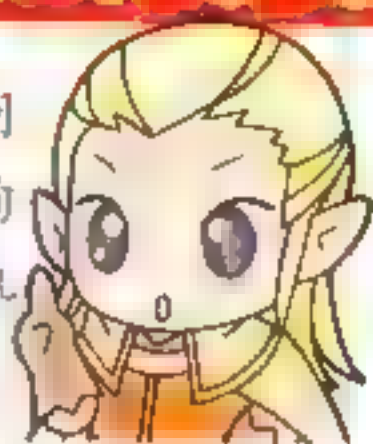
群主留言: 欢迎各位猎人迷加入本群, 无论是资深猎人还是新手上路, 都可以在这里找到交流的伙伴。

NDS-3DM-SMV



# 问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



各位小编，我终于玩到了《口袋妖怪 钻石·珍珠》，并且非常沉迷于这个游戏。但是本人在《掌机王SP》50辑的研究中发现了表格前面没有提到的两个果实的数据，那就是硬度和长度，这个和做出来的点心的光滑度有什么联系？有没有什么做点心的诀窍？

长沙 ERIC

经过反复测试，果实的硬度、长度实际上和外形一样，都是一个外在的参数而已，就目前来说没有什么实际意义的。做点心，其实就是一个手艺活，要快，但不要让点心浆溢到烘烤机外，变换方向时一定要迅速按照相反方向来转，这一步重在反应迅速，其实没有什么特别的诀窍，按照这个方法去做吧。



和们好，我有几个问题，请告诉我。  
1.《怪物猎人 携带版》中，用什么武器好用？  
2.《大富翁》中，用什么道具好？  
3.《宝可梦 钻石·珍珠》中，用什么果实好？  
4.《怪物猎人 携带版》中，用什么道具好用？

江苏常熟 顾天舟

1. 比较老生常谈的问题了。《MHP》中每种武器都有自己的特点，并没有明

显的强弱或者强弱的比较，玩家可以依据自己的喜好以及怪物的特点选择不同的武器。这里推荐初学者使用大剑，另外片手剑在本作中被加强了很多，适合任何水平的玩家。

2. 单纯物理攻击值最高的是“天上天下无双刀”，但对付有些怪物并非就是最好的，这里涉及到武器的属性问题，请参见第一章。

3. 近战武器的计算公式：物理伤害 = 动作攻击力 × (武器倍率% + 攻击UP奖励%) × 斩味修正 × 命中方修正 × 伤害吸收修正 (× 1.5 (只限片手剑)) 属性伤害 = 属性值 ÷ 10 × 斩味修正 × 伤害吸收修正。

4. 预定2007年2月。

GBA版的《幻想传说》遇敌军有，碰到敌人都打的话有点无聊。请问在战斗中，怎么打？怎么做？

山西 马年

《幻想传说》的敌人，在战斗中，你跑到版边后一直按住方向键向版外走就会出现进度条，蓄满后就能逃走了。

在《幻想传说》中，你可以通过一些方法，比如：在战斗中，你跑到版边后一直按住方向键向版外走就会出现进度条，蓄满后就能逃走了。

广东 陈伦

《幻想传说》的敌人，在战斗中，你跑到版边后一直按住方向键向版外走就会出现进度条，蓄满后就能逃走了。

《幻想传说》的敌人，在战斗中，你跑到版边后一直按住方向键向版外走就会出现进度条，蓄满后就能逃走了。

上海 法基尔 shi

如果是Custom Firmware，开机直接进入2.71的原因就很好解释了。使用这款软件时，如果将主机左侧的Wi-Fi网络开关置于上方，开机后就会自动进入1.5版本固件，如果





将Wi-Fi网络开关置于下方，开机后系统就会自动进入虚拟的2.71版本固件。另外，这里也不排除是自定义固件出错的可能。如果是这种情况，那么就请在开机后迅速将PSP开关拨到下方的HOLD上，这时PSP就会进入到自定义固件的还原模式，解开HOLD后选择第二项的“Recovery menu”就“大功告成”了。

以低峰+高峰+比(相对于)正来和着手  
有保证想或"and so"打步 不过有着。峰。价提  
起来降低 真能符 / 事 变法 + 两个

丁丁：而且现在45岁又生了，真是让人佩服。  
晶晶：是啊，生完孩子，她还继续工作，真是让人佩服。  
乱：才生完，就来上班，真是佩服。

北京 ZOTUS

为PSP娱乐功能而开发的FAT32系统了, 15MB/s的PC连接传输速度可是普通U盘的1.5倍不止, 不过这个系列不但价格昂贵(在国外1GB就要近买到近700元人民币), 而且迄今还没有推出大容量产品(现在最大也就1GB了), 再加上国内市场根本没有出售, 自然现在还不值得我们考虑。除了这一款超高速记忆棒以外, 索尼的F棒以及普通记忆棒也是不错的选择。索尼的半透明彩棒在国内还很少见, 不过普通4GB短棒花1000元还是能买到行货的。至于Sony的行货4GB记忆棒, 劝大家还是别想了, 2000多元的价格暂且不说, 关键是市场根本就没有正

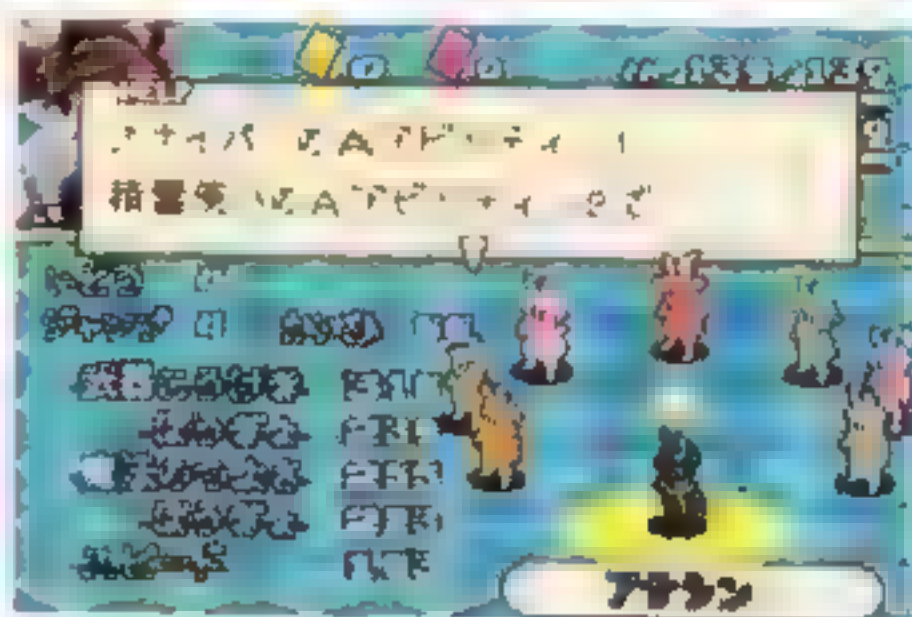


### ▲行货的4GB半透明彩屏

请问在 EFTA 中如何才能成为参与者？根据她的主张，为成长中最早的，是不是真的？

KT10

イバ 的A技能和两个精灵使的A技能。而スナイバ 的转职条件是学会两个弓使い的A技能：精灵使的转职条件是学会一个フェンサー的A技能和一个魔法道士A技能。在外形是美少女的グイェラ族中，暗杀者的物理攻击成长率没有スナイバ高，但速度成长是最高的。



## 遗留问题?

手玩。人跟它相处，学到了点小窍门。人住进铁笼，门封住后，一直到中忍赛，“结界”还是解除不了？好不容易学会“手”，却一直无法目睹，真是可惜啊。

廈門 郭藝超

有个叫“[请教，请问《逆转裁判3》第2话中谁才是真正的证明如何破解？](#)”

沈阳 张墨权

## SP46 遗留问题解答

我打开一下GEA男生版的《物场物语》里面写着：老奶奶说要袜子就要拿毛线球换那么毛线球在哪里能得到呢？还有求婚的那个蓝色羽毛在哪里？

135XXXXX591

1.蓝色羽毛要在MM到了红心后，自宅旁边的邮箱里会有青色羽毛到货的信。但注意情敌的好感不可太高，否则看到爱人结婚，新郎不是我的现象。房屋要两次扩建并拥有了大床。

2 毛线球要在锻造屋里买到毛剪，从羊身上得到羊毛后用毛线机将其加捻就可以得到毛线球，至于毛线机就要在锻造屋里用20000G和矿石アダマソタイト。打造几天就可以得到，但注意储物小屋要进行过改建。

广东 阮文辉



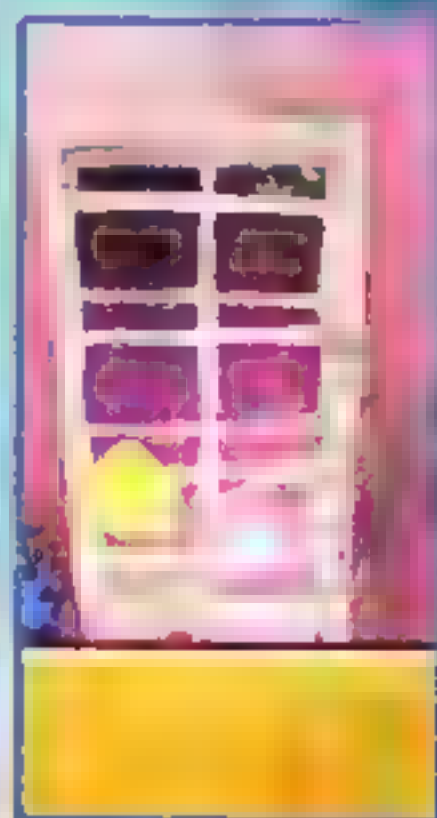
马修

◆据说嗜书先建楼。村上：『本来其理（似懂得的）』  
以这种「本来其理」的话作为上段话的根据是有点的，而且不知为什么又是  
的——「读」字首先「无」字，读书比不如不读书，于是又发现「不好  
还真认真地去读」本书。









## 艰难的《三国志》购买之路

购买这款游戏了。记得当时买游戏的容。第一次购买是在大一的时候，当时买游戏无意，纯粹是去逛街，但我这个人是有个习惯，就是会顺路逛到游戏店去逛一逛。当时是和同学一起去的，碰巧那个同学和我一样都玩游戏，我们在那游戏店里同时看到了《三国志》，我

车”，我……去玩了……，为……同学……  
着……我……游戏……的时候……敌……时……







# 我和我的NDS朋友

买NDSL已经有两个月了，游戏算是玩了个遍。本想受NDS游戏的和解笑骂的本人，也和朋友反过来用各种猥亵的方式来玩各种NDS游戏。倘若不能在芳百世，也得流芳万年的坚强信念，本人还写下了这篇“愚”文，但求博君一笑。并记录下几款没有，或者有的游戏，希望梦想能变成现实。

## 被荼毒的游戏

### 马力奥赛车NDS

人家都知道，这款游戏中有一个很有意思的设定，那就是螺旋气流。跟在别人车的后面，速度就会因为螺旋气流的关系变快，这个在PS系列名作《GT赛车》上面也是有的。而本人在一次和朋友对战中利用螺旋气流反败为胜之后，便无法无天起来。一次和朋友约在麦当劳联机对战，玩到惊心动魄之处，脑门一热，忽地站起来对着我朋友大闹：“看老子的螺旋气流，哈哈哈哈哈哈！”把坐在旁边的一对小情侣吓了一跳，正在非常疑惑地看着我们俩时，我朋友也被我的气氛感染了，脑门也一热，吼了句：“零波隆西！零号机！生物力场全开！”（我朋友是《EVA》忠实粉丝，当时吃到一个无敌星星的道具）周围的人瞬间石化，抱着孩子的、薯条吃到一半的、捧着杯可乐看参考书的……全盯着两个笑得像抽风一样的傻子猛看。事后我朋友还很得意地说：“被关注的感觉，真爽！”

### 最终幻想III

谁说《最终幻想III》不能对战？自从本人考上海口说自己是RPG小王子后，朋友就非常的不爽，但是RPG一般是没有对战系统的，更不要说《最终幻想III》这样的老古董了。而在朋友对我的无理挑衅（怨由生）忍无可忍的情况下，竟然发明了RPG的对战方法！那就是，同等级挑战同一个BOSS，谁所用的道具、时间最少，伤害最少，就算谁赢。这个就要看个人对职业和战野的综合运用了。当时我们挑战的是水之洞窟的章鱼BOSS，本人利

用骑士、风水、黑魔、学者的组合力克BOSS，骑士纯粹是防守性的，风水和黑魔以魔法攻击为主，学者则是放攻击道具，伤害力自然加倍。而朋友的猎人、骑士、风水、白魔对付BOSS就吃力了点，最后自然败下阵来。对战的结果便是朋友忍受了我长达两个星期的嘲弄——皆大欢喜，皆大欢喜啊！

### 押忍！战斗！应援团

知道此款游戏神奇在哪里么？它不但能锻炼身体，还能促进男人们的友情！在本人把“华前应援”也打完后，觉得放在卡里占地方，正准备删掉时，朋友忽然跑到我家邪恶地对着我好笑，那表情是像见到存活的老人。

“你笑得我肠子痒，别笑了……”我提出建议。

“我练成了！”他无厘头地就这么给我来了一句。

“练成什么了？玉女心经？”我倒退一步。

“嘿嘿，嘿嘿，嘿嘿……”



押忍！  
战斗！  
应援团

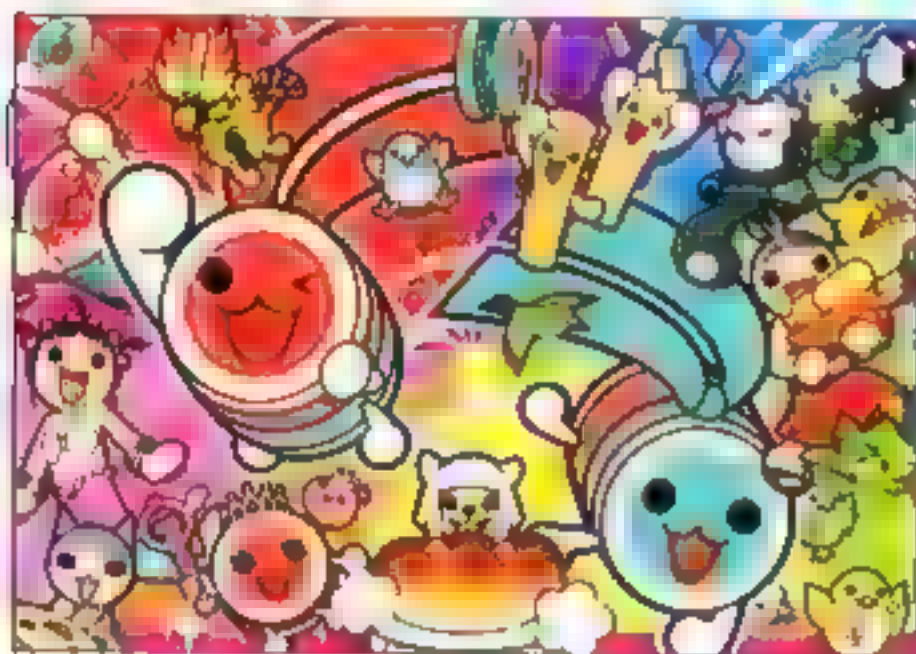




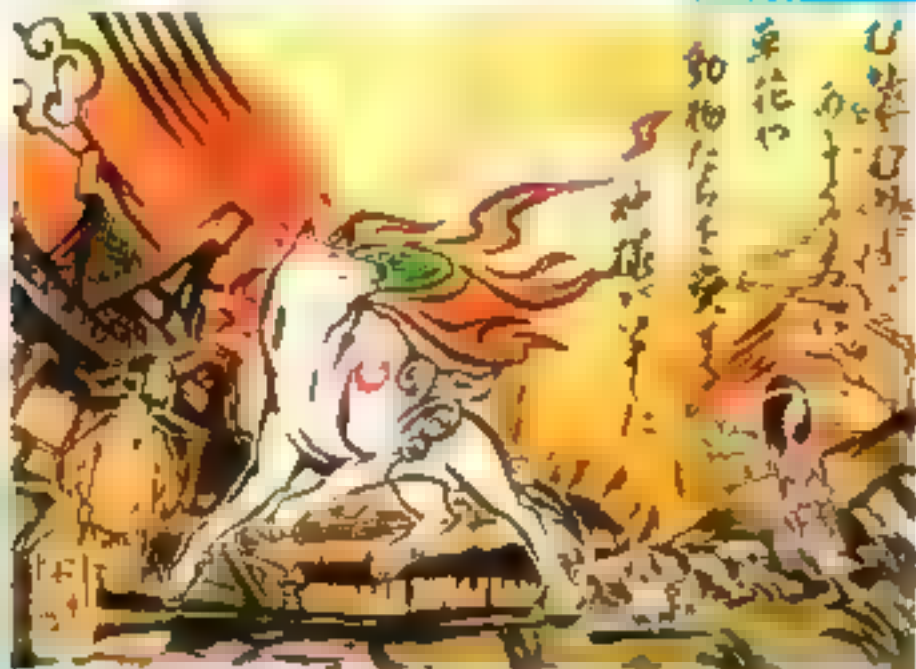


## 太鼓之达人NDS

这个作品出在NDS上应该没有任何技术问题的，本人就非常喜欢这个系列，以这样的机能，这样的画面应该没有什么问题。而在操作上，更是可以用解握器代替模型鼓，只要附赠两根小棍子（橡胶制）就好了。MINI游戏厂商中能和马熊公司做出可爱搞笑的小游戏，除了马熊公司还真没有几家。期待《太鼓之达人》移植到NDS上。



大神NDS

[illegible]

心牌记忆ZND5

别误会啊，我说的《心跳回忆》当然不是服务女性的那款，而是回归初衷，服务广大校

黑控、少女控、LOL 控、御姐控……这当然是一款基本没有难度的移植了，至于人设，那就看Konami的功力了，不要再像以前那样太袖家就OK，希望能在NDS上听到藤崎诗织那银铃般美妙的声音！

## 火焰之纹章

也不入流为什么。或许舒里巴创作，任天  
宇靠别人在付钱正在开公司的病态。MC  
任天宇完全失去控制。幸亏，冷土地的  
当家花，都上来了，惟独没有我们的《火烈  
鸟》，也是笔者太老了，希望任天宇不要  
了。这次创作的MC，会计划。



快魂/麻烦男人

两款作品都是休·格林的“处女作”。本人对这两款游戏也都是“爱有”，尤其是《秘银屋人》在画面表现上跟蛙用的那首《骷髅骑士》的话，那么《块魂》就非常难为了。这样的牺牲了。《秘银屋人》，与趣屋必云，了那么些，与它的气氛也会大减。所以虽然本人非常期待，但如果有实机演示的话，那么，NDS版《块魂》的3D画面一定会很惨，毕竟《块魂》的世界是非常复杂的。

最后，在这几个月和NDS的相处中，笔者真的得到了很多快乐和享受。NDS的确是个好东西，我不禁要感叹任天堂敏锐的商业观察力。全球的热卖，也预示着这个掌机界的新王将有更辉煌的道路等待着他。双屏的NDS，就像一把双保险锁，牢牢锁住了玩家的胃口。格斗游戏更是我们国人的骄傲，而这也更加坚定了我支持NDS的决心。

独乐乐不如众乐乐。带上自己的NDS，约上三五好友，投入到NDS的精彩世界中去吧！你会体验到的，将不仅仅是游戏的乐趣！





# NEO2 Lite 实测

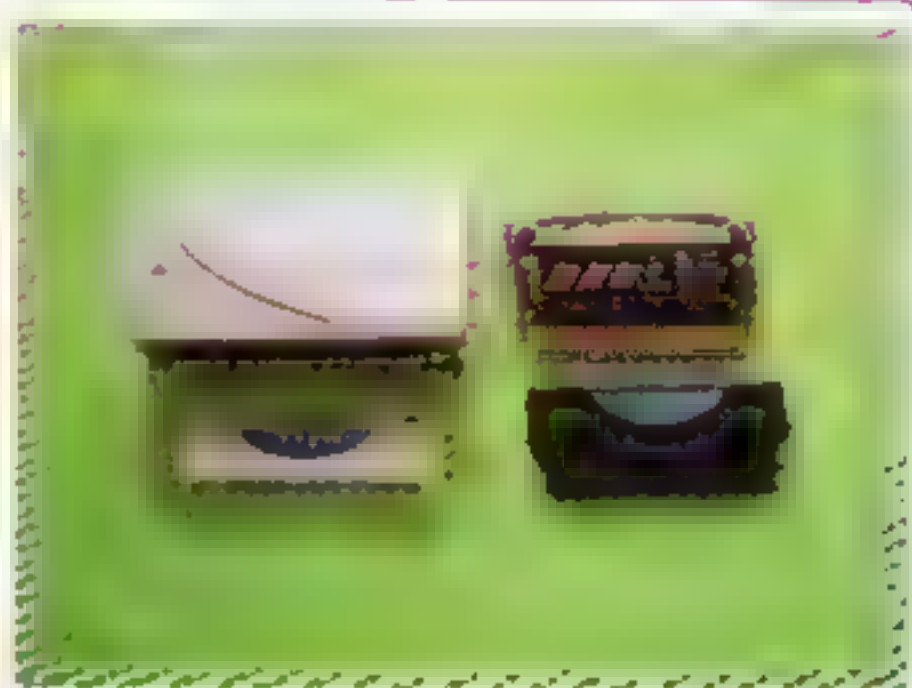
文 gokumine

编 米格

NEO烧录卡发展至今，基本上已经达到了一个比较高的层次，基本解决了以前的那些兼容问题，就算有不能运行的游戏，大多厂商也会在一个早期给予兼容问题更快地解决。现在的厂商之争，不过是在瓜分各目的市场份额而已。而NEO的推出，又令厂家一个新的市场，那就是更快地将自己的卡带小型化以及降低成本的体现。曾在NEO上玩过烧录卡卡带的用户，在这方面显然是落到了后面，其他厂家纷纷推出自己的LITE版本卡带的时候，NEO一直是默默无闻，直到国庆前期才推出了自己的NEO2 Lite。

## 外型

NEO2 Lite是传统意义上的烧录卡，采用的是固有容量而非现在流行的转接卡类型，这种卡的优点是速度块，缺点当然也是显而易见的，那就是容量小，这次的卡带就是512M的，对于玩真的NDS游戏来说很多大作就玩不上了。这次的推出继承了以前产品的



包装，非常简洁，我们可以从外包装上看出它发的是普及版，只包含了最基本的卡带和烧录器，所以预留的V4 MN的位置空白，相信还会发售豪华版。拆开包装，取出本卡的所有装备，包括USB SLIM LOADER，NEO2 Lite以及外壳两层。这套产品的模式基本上和以前的NEO烧录卡处出一致，使用USB SLIM LOADER来烧录游戏到NEO





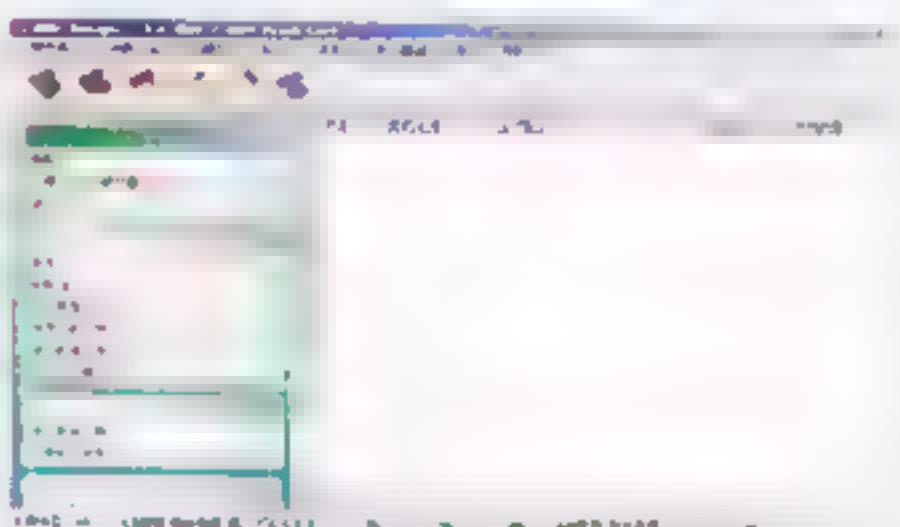
卡带上。我们可以发现,从烧录器上将NEO2 Lite取下来以后整个卡带是GBA大小的,插到NDSL上要长些,不过注意外壳就会发现原来这登卡还穿着“马甲”,这种拆装方式还是头一次见到,不用使用任何一个螺丝就可以完成换壳工作,只要把GBA卡大小的透明外壳拆下换上另外两套的任意一套外壳就成了NDSL专用的烧录卡了,非常的方便。再次将NEO2 Lite放到NDSL上就十分得体了,不过由于NEO2 Lite的外壳没有使用挡片的设计,因此在插到NDSL上的时候会有一点遗憾。



## 软件

既然是传统意义的烧录卡,那么就必须进行繁琐的硬件和软件安装,不然就不能烧录游戏,这个和转接卡那种即插即用的USB读卡器就要差上不少了。打开随卡带的光盘,里面的软件还真是不少,基本上NEO的所有产品驱动都在里面,经过一番仔细地查找,终于找到了NEO2的软件,我们先要安装这套软件。软件的安装比较顺利,都是自动默认的路径,安装好以后将USB SLIM LOADER IV插到电脑的USB接口上,这时系统会提示找到新硬件要求安装驱动,我们需要把驱动的位置指向C:\Neo2 Manager USB Driver下的驱动文件就可以了,安装完以后将NEO2 Lite插到USB SLIM LOADER IV上,启动软件就可以找到烧录卡了。在软件的最下方会显示卡带的容量信息,我们可以发现该卡

带使用了2M的SRAM做记忆空间,还是比较少的。软件的界面非常简单,仔细看一就能够得心应手地使用了,并不需要什么太多说明,值得一提的是该软件还支持直接烧录ZIP格式的压缩ROM,不需要对ROM解密解压缩就可以直接烧到卡里面。经过烧录测试,烧录满整个卡带还是比较慢的,一个512M的游戏大约需要12分钟,如果和转接卡类型的烧录卡相比差不多慢了10倍。



## 兼容性测试

我们这次主要是针对NDS游戏的一些测试,由于是512M的卡带,所以像《最终幻想II》、《口袋妖怪》等最新的NDS游戏是无法测试了,都是1024M的游戏,本次只能是针对一些512M和512M以内的游戏。测试的首个游戏是《恶魔城DS》,由于使用的是高速

FLASH芯片,所以并没有像转接卡类型烧录卡的那种在播放动画时候的停顿现象,可以说是和正版卡带一样的速度。而运行其他一些NDS新老游戏也都很好,存档也没有问题。基本上上NEO2 Lite继承了NEO FLASH DS的传统特性,即游戏支持率高。不过固有容量太小,还是使得烧录卡的可用性很低。

## 评价


NEO2 Lite可以说是一款非常普通的NDSL烧录卡,由于采用固有容量使得卡带的可用性变得比较低,像用NEO2看DGP电影听MP3就都不大现实,只能勉强玩个游戏。好在游戏支持度上还算说得过去,不然这套

卡带可真是会没有一点市场了。面对主流的转接卡类型,NEO2 Lite这种传统卡带想要在市场上立足,尤其是在NDSL专用烧录卡带已经大行其道的今天,恐怕更是难上加难。NEO2 Lite在售价方面也是有些过高的,目前市场上的零售价格在300元左右,这个比一些转接卡类型的NDSL烧录卡还要高出不少。



# 掌机软件新闻

文 小超

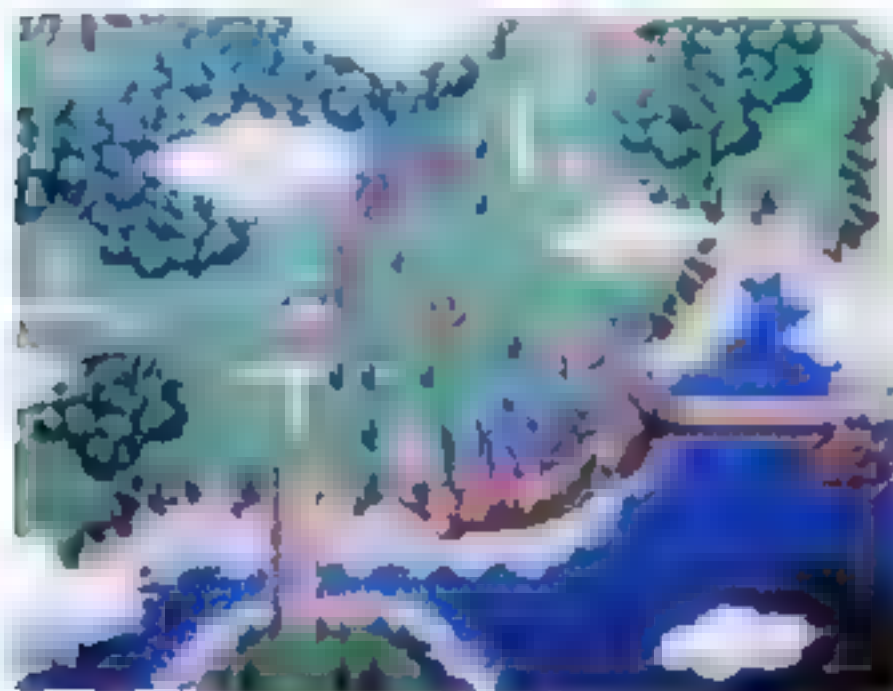
 米格

暖秋的感觉还真是很奇怪，中午出来活动一会儿竟然满身是汗，好像又回到了夏天。不知暖秋过后暖冬是否会接踵而至，那样就不能欣赏白白的飘雪了。下面一起看看近期的NDS软件新闻吧。

# NDS 软件新闻

## SNEmuDS新版发布

NDS用SFC模拟器SNEmuNDS于10月16日发布V0.3 alpha、V0.3 beta两个新版本。采用了更加简单的存储系统，几乎屏蔽所有烧录卡。另外，M选项改为可以任意设置。



Sneazi DS新版公开

日推出V0.28版。新版模拟器支持用NC VRAM，有效减小了画面干扰，另外加入“静音”模式调节和开、关声音音量功能，支持MIDI音乐输入，此外还加入了《人刀》、《X-Box》的补丁文件。

## ScummVM DS新版推出

NDS用电脑游戏模拟器ScummVM DS于10月16日发布0.9.1 beta5版。新版加入M3驱动并关闭功能，支持Nintendo Game Boy Advance 2卡带，并支持《kyrandia》开始。

ComicBookDS新版公开

NDS用漫画阅览软件ComicB 于 1月14日推出V1.2版。新版修正了PC端无法建立文件夹的问题，任务栏不显示程序以及NDS端左手模式和绘画模式的问题，PC端还加入了默认目录设置，NDS端加入了背景音乐设置。

● Image Viewer新版发布

山... 于10月18日... 2...

## NDS美国软件出炉

「前，王老五」怎么办？  
买何世... 现在你 又有了...  
AMAP... 地图...  
已经推出北京...  
AMAP4DS...  
192至1024×1024...  
用十字键移动地图...  
A、R、X键放大...  
AMAP4DS...  
只是目前支持的城市还太少

烧录卡 新闻

## EZFlash4更新动态

10日推出V1.03版，同时修正《仙剑奇侠传》的ROM，修正《仙剑奇侠传》的ROM。

下载地址：<http://www.gbaemulation.com>

## ● NDS 三倍备份更新软件推出

Ediy小组日前推出NDS固件备份更新软件,通过它我们可以将NDS固件备份出来,并能够将他人备份的固件写入。不过这个软件只能在Ediy自家封装卡DSLLink上使用,刷入固件时仍需要连接NDS的SL1。另外,Ediy还放出内置FlashMe功能的

Accord 的推出让 型 号 的 界 面 更 为 友 好 ， 可 以 免 刷 机 存 在 的 电 池 耗 耗 和 系 统 崩 溃 的 问 题 ， 而 且 由 于 是 一 个 中 国 人 开 发 的 所 以 对 于 中 国 人 来 说 更 是 如 鱼 得 水 。

... P 1, ...

$$y_1, y_2, \dots, y_n \quad z_1, z_2, \dots, z_n$$



# 授人以鱼，不如授之以渔

文 Sammy

编 米格

## ——《口袋妖怪 钻石·珍珠》ROM资料分析

《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售以后，各大论坛纷纷开始公布一些资料，首先是种族值，然后是特性、特技、技能、道具等各类数据层出不穷。其中一部分是论坛成员自己一个个录的，大部分都是国外传回来的。（几个地方做的不一样的地方都一样，呵呵）其实这些数据，资料很多都是可以从ROM里直接获得的。通过自己从ROM查出来的数据是绝对不会有错误的，当然，前提是对数据的理解不能有错。如果喜欢自己动手的同学，不妨跟笔者一起来解密一下ROM这个真正的資料庫吧。

“工欲善其事，必先利其器。”无论要查ROM还是读ROM，首先，一些必要的软件是必不可少。

1. 16进制编辑器。用来查找ROM里的数据。著名程序有Immunity Debugger等，这些软件功能类似，就是看个人习惯了。笔者用的是010 Editor。

ROM解包工具。将ROM中整合的数据文件分离。比较好的就是，Header Tool，笔者使用的版本是1.1版。另外就是unpack ROM+汉化+save文件，与前者相比比较大的ROM的兼容性更强，看吧。

3. 计算器。这个主要是用来换算16进制和10进制的。有个工具叫16进制计算器。

4. 最后就是纪录结果的软件。个人喜欢用EXCEL，当然有人喜欢用别的也可以。

当然，一个《口袋妖怪》的Clean ROM也是必不可少的。（米格曰：废话……）下文中学者就以《珍珠》的ROM为例，来看看里面到底隐藏着什么秘密吧。

首先用NO's Header Tool打开ROM，进入上万的File System Info（如图01），就可以看到ROM里的文件结构了。Offset和Filesize分别是各个文件的偏址和大小，尤其是这个偏址在下文中会有用处的。然后用ndstool.exe解开ROM。不会用？把这个文件copy到ROM所在文件夹，打开DOS窗口，进入ROM所在文件夹，输入：ndstool x

wrg pmr.nds -g arm9 bin 7 arm7 bin y9 y9 bin -y7 y7.bin -d data -y overlay

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

其中xxx.nds就是ROM的文件名，请自行

确认。运行完以后，

就会看到另一堆

文件夹两个文件夹

（如图02），其中一

个叫data的就是

刚才在NO's

Header Tool里看

到的文件结构。有

了这些文件，我们

的一堆就要开始

了。

打开data文件夹，里面又是一堆文件夹，

看看这些名字，就能看出一些大概了。比如

itemtool就应该是item（道具）的资料，而

poketool就是精灵的数据了。所以此时的查

看主要就是靠对这些文件夹名字的分析了。

最后找到了笔者要的文件，就在poketool

personal\_pearl文件夹里的personal.narc。

也有人要问笔者怎么确定是这个文件呢？或

者说怎么能不通过文件名来找呢？这就要用

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

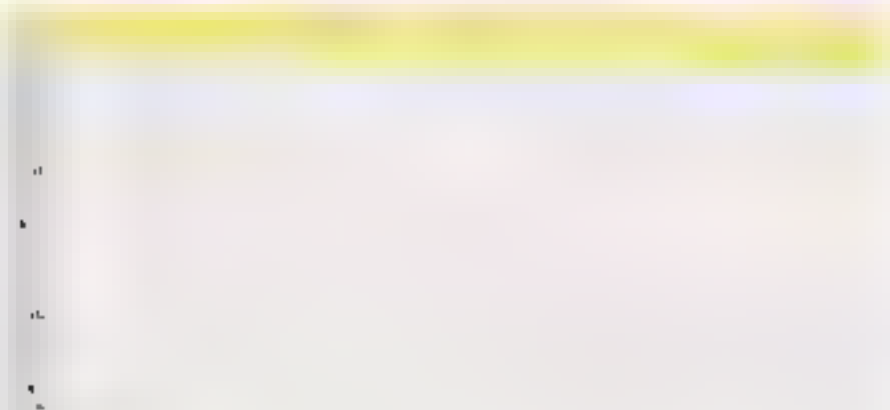
到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究

到游戏资料了。《口袋妖怪》在GBA上的研究



也已经很多很全。我们就假设那些《口袋妖怪》的种族值不变。那查一下#001号的フシギダネ, 6围是45/49 49/45 65/65。算回16进制就是2D 31 31 2D 41 41。然后用010 editor 打开ROM, 找2D 31 31 2D 41 41。结果只有一个, 地址是01C6FA08h (这里的小写h字母代表是16进制表示), 在Header Tool里按offset排序, 就能看到这个地址就在刚才说的那个文件中。personal.narc文件偏址是01C6EA00h, 因此在文件里的地址就是1C6FA08h - 01C6EA00h=1008h。然后找一下#002的6围数据算成16进制3C 3E 3F 3C 50 50, 在1034h。这样就能猜测每个精灵的数据占1034h - 1008h 2Ch个字节(44字节)。看下1060h, 果然是#003的6围。那就把文件显示宽度调整为44, 并且把1008h前的数据删除(无用数据), 这样就好看了。下一步的工作就要猜测、分析, 并结合对游戏的了解来看了(如图04)。

第00h至05h个字节就是HP 物攻/物防/速度/特攻/特防, 转回10进制就能直接用了, 而第06h至07h字节, 都是从00h至11h之间的数字, 并且#001~#003都相同, #004、#005相同, #006有一个字节不同。



### 03

结合以往精灵的资料猜测是精灵的属性值, 对照可知: 00-普通; 01-格斗; 02-飞行; 03-毒; 04-地; 05-岩; 06-虫; 07-鬼; 08-铁; 09-???; 0A-火; 0B-水; 0C-草; 0D-电; 0E-超能; 0F-冰; 10-龙; 11-恶。09之所以打问号, 是因为在数据中它是空缺的, 没有一个精灵是09属性。

08h至09h字节, 同样的对照宝石版的资料, 可知这两个字节是捕获度和基础经验值, 转回10进制就能看了。

0Ah、0Bh两个字节猜测为努力值, 努力值是0至3的, 刚好用2个bit(位), 六项总共12位就是1个半字节。在ROM中这样的二进制数据, 大多在一个字节中8bit要倒排, 但

是这里是以2bit为一个单位的, 所以不是完全的倒序。假如原来的8bit顺序是76543210, 现在就是10325476。由于0Ah字节都是0x的, 说明有4个bit都是没用的。#009的00 0C, 写成二进制就是00000000 00001100, 调换后就是00000000 00110000, 后4位去掉, 就是00 00 00 00 00 11, 11就是3, 对照资料应该就是加特防3点的。用#038のキュウコン(九尾)验证, 40 04交换最后得00 00 00 01 00 01, 就是加速度和特防各1点的。比对资料, 一致。

0Ch、0Dh和0Eh、0Fh数据结构类似, 大多是00 00。比对可知这是精灵携带道具的数据。比如#012的DE 00就代表了どんのこな(银之粉), 这个代码的对照要看另一个文件item\_data.narc了。

10h字节种类很少, 只有00 1F 3F 7F BF FE FF这几种, 观察可以发现, 00的都是只有雄性的精灵, FE是雌性的, FF是没有性别的。因此推断这个字节是性别临界值。也就是每个精灵有一个00至FE的随机性别值, 大于对应的性别值就是雄性, 反之就是雌性的。其实也就是定义了精灵的雌雄比, 例如#001的1F就说明雌雄比是1:7。

11h字节是孵蛋步数, 转成10进制再乘256即可。

12h字节是基础亲密度。

13h字节是升级所需经验值得类别, 从另一个01lgrowthbl.narc(grow table, 成长表)的文件可以查到, 共有6种不同的类型。

14h、15h字节是生蛋的组别, 01至0E加上表示没有蛋的0F共15种类别, 依次为怪兽、水生1、虫、飞行、陆生、精灵、植物、人形、水生3、矿物、不定、水生2、百变、龙、无蛋。

16h、17h字节通过比较精灵之间的相同处来判断应该是特性, 这个在无法解读ROM的文本部分前, 只能对照游戏里的显示来抄录了。

18h、19h两个字节笔者还没有完全看懂, 18h字节大多是00, 少数精灵有值, 换算回10进制都是30 60 120 150的, 到不少精灵的论坛询问都没有答案。19h的一半似乎是颜色属性。

1Ah、1Bh是空的字节。

1Ch至28h这13个字节笔者也是最后才



领悟到。很乱的数据，没有规律，唯一的就是28h字节都是0X，所以一共是12.5个有意义的字节。每个字节8bit，一共是 $12.5 \times 8 = 100$ 个bit。想到什么了吗？再看看#010、#011、#013、#014全0，和#151的全FF，相信熟悉精灵的同学应该有答案了。就是100个技能机器的100个开关，1表示能学，0表示不能学。前92个是普通的机器，后面的8个是秘传机。刚才说了作为开关的，一个字节内的8位要倒排。举例#001的29、30字节20 07，写成2进制就是00100000 00000111，字节内倒排00000100 11100000，也就是说前16个技能机器它只能学06、09、10、11号。其他的就请自己推算了。

最后的29h、2Ah、2Bh都是空的。

至此这个文件的精灵资料分析完毕了。网上关于精灵的资料不就都基本全了吗！其他的也都在别的文件里了，如果想修改ROM，那就直接操刀对这些数值进行修改后再重新打包ROM吧。

这里先来补充2个重要的文件资料，就是道具列表和技能列表。也就是item data.narc和waza.tbl.narc。

item data.narc在data itemtool itemdata文件夹中。数据是从0E28h开始的，每个道具占用的字节是36个（转换为16进制是24h）。至于每个对应的道具，笔者是通过修改在游戏中抄录的，这个列表在不少的杂志和论坛都有了，其中的顺序就是按照笔者在这个文件里查到的代码顺序的。中间能够分析出意义的部分字节如下（如图05）：

00h、01h是道具的售价。两个字节交换，然后转成十进制就能使用。

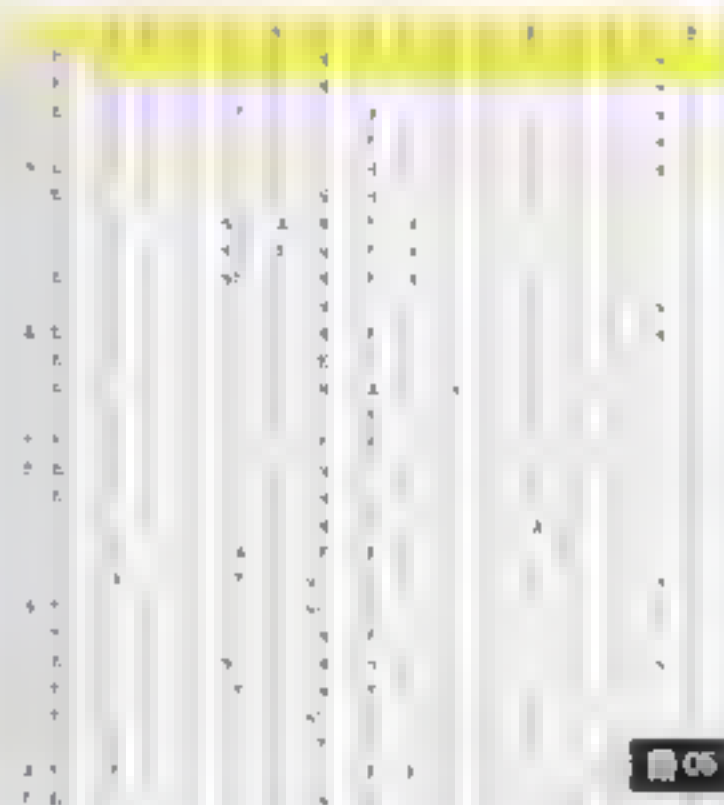
0Eh字节是和异常状态有关。精灵里有8种异常，分别就是对应了8个bit作为开关：01-眠；02-毒；04-烧；08-冻；10-麻；

20-乱；40-惑；80-能力下降。有些道具为3F，也就是00111111，其实就是防御了眠、毒、烧、冻、麻、乱6种状态。

15h至1Ah字节就是努力值的变化，转换成10进制，但要注意8bit的最高位是符号位，也就是说大于7F的都是负数的，如21至26号的树果就是。

1Bh、1Ch字节是HP和PP的恢复值。

其他的就没有过多分析，同学们可以自己研究一下，应该还能有收获的。



waza.tbl.narc在data poketool waza文件夹中。数据从0EFCh开始，每个技能16字节（转换为16进制是10h）。下面简单分析一下（如图06）：

00h、01h字节是效果代码。相同的代码就是相同的效果，至于每个代码的意义，请各位到游戏里查吧（毕竟本文主要目的不是给出列表的）。

02h字节是技能类型。00-物理；01-特殊；02-其他。

03h字节是威力。转成10进制看吧。

04h字节是属性。就是和精灵资料里的07、08字节一样，唯一不同是09属性终于出现了，就是のろい（诅咒），属性就是“???”。

05h字节是命中。同样转10进制。

06h字节是PP。也就是技能的使用次数。

07h字节就是效果的命中了。

08h字节是技能的使用对象了。00-自选；01-不定；02-对手+自己；04-敌全体；08-自己以外；10-自己；20-全体；40-场地；80-对手场地。

0Ah字节是速度修正。同样的有符号位要注意。

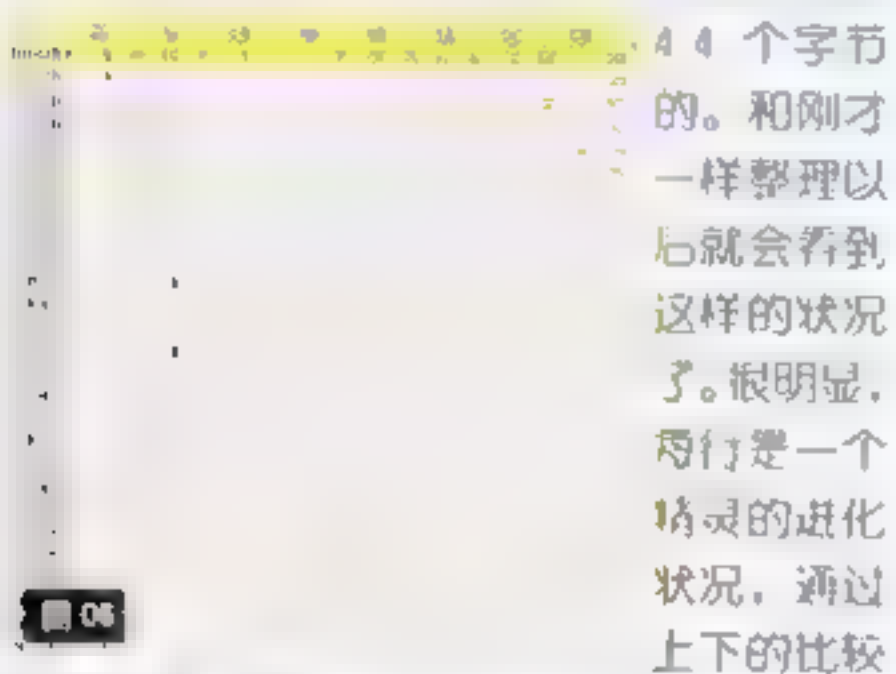


0Bh字节应该是8个开关。其中有是否属于近身攻击等，具体每个还没有分析出来。

下面继续来看一下之前提到过的growtbl.narc，就在data\poketool\personal\里。从7Bh开始就是第一类的Lv1所需经验值了。每4个字节为1 Level，到Lv100后就是第二类的，反复可以看到第二类还有2套数据，重复第一类的，不知道有什么用，似乎也没有调用到啊。

然后我们就来看看同一目录下的其他几个文件。evo.narc、pms.narc、wotbl.narc。

先来evo吧(如图07)，从字面就能猜出，这个是和进化(evolution)有关的数据。打开文件，前面都是类似的一堆逐渐变大的数据，又是到1008h开始感觉是有意义的数据了。04 00 10 00 02然后是一堆00，直到1034h又是一段04 00 20 00 03。明显又是



44个字节的。和刚才一样整理以后就会看到这样的状况了。很明显，每行是一个精灵的进化状况，通过上下的比较私，析可以得到一行中每个字节是一种进化方式。如果超过6个字节就是说明它在不同条件下有不同的、进化形态，典型的的就是#133的依布，有7种进化。字节01h就是进化方式，字节02h、03h是相关的条件，字节04h、05h就是进化后的精灵编号。例如第一行的04 00 10 00 02，04就是特定等级进化，就是说001号精灵在10h(Lv16)进化成02号精灵。又如025的皮卡丘07 00 53 00 1A，07是使用道具进化，53h就是かみならのいし(雷之石)。就是说025号精灵使用かみならのいし后进化成1Ah(026号)精灵。进化方式的代码对照已知GBA资料，很容易看懂的。

pms.narc里的数据就是每个精灵有两个字节其中用进化关系的都是同样的代码，个人理解就是一种分类的方法，在以后的分析中可以发现这个种群代码相同的有同样的遗传技能。

wotbl.narc这是每个精灵随着升级学会的技能列表。从FE0h开始就是数据，和之前不同，每个精灵的数据技能个数是不同的，所有用FF FF 00 00作为每个精灵数据的结束符号。其中每两个字节表示一个技能以及学会的等级，例如第一个21 02，很自然的理解为#001精灵的第一个技能21h(33号技能，たたきつける)是Lv2学会。但是事实并非如此，由于《钻石·珍珠》中的技能总共有400多，那一个字节的FF只能表示255个，因此它向下一字节借了1个bit，这样可以节省一个字节。所以21 02按照高低倒置的规律是02 21，写成2进制就是00000010 00100001，借一位后变成0000001 000100001就变成了01 021。所以这个表示了在Lv1时学会021h号技能。再如后面的#008有一个60 39，倒置写成2进制00111001 01100000，借位0011100 101100000，就是1C 160，说明#008精灵在1C(Lv28)时学会160h号技能(352号，みずのはどう)。至于技能编号在waza.tbl.narc(技能列表)中。

最后再来寻找一个和精灵有关的资料，就是遗传技能。先通过GBA的精灵资料和技能代码得知#001的遗传技能为ひかりのかべ、ロケットずつと、しんびのまもり等，对应代码是71 00、82 00、DB 00。在ROM中果然找到了这一串数字，地址是16824Ah。但是偏址表第一个文件是349200h开始的呀？这就说明了这些资料不在data文件夹里，最后查到在overlay文件夹里的overlay 0005.bin中。找到后发现每串技能代码的数值都是21 4E、24 4E之类，高低位倒置减去4E 20h后得到了01、04、07一系列的代码，还记得刚才提过的种群代码吗？对，就是这个。

至此精灵在ROM里大部分的资料类的数据都已经找到了。能读当然也就能改了。比如道具的售价呀，精灵孵蛋的步数呀等等就都能随心所欲啦。当然要注意如果改了精灵的种族值，对手以及野生的精灵也都是会相应变动的，因此这个不建议改。这样各位就可以打造自己喜欢的ROM文件了。修改要在Clean ROM里哦，地址就是相应文件的偏址加上所改数字在文件中的地址就对了。最后保存转换，然后就按自己的想法来玩吧。(顺便再提示一个地址：FA040h就是商店出售商品的资料，相信有了以上的经验，就不难看懂了，改动一下作用很大哦。)





# 硬件短消息

文 米格

继《手机王》大改版，本改版版后开发的手机游戏设备，玩家们是否喜欢呢？在本期《硬件短消息》中米格将与大家分享一些手机游戏设备，以及一些小知识，米格也会不定期为大家准备各种手机游戏设备，各位读者如果有自己喜欢的手机游戏设备，请发到我们的邮箱，或者通过微博，下面就是让玩家们来分享吧！

## 国外周边

随着《杀戮地带：解放》的发售，这款游戏同捆版PS3套装也开始在法国的市场上，并且可能很快就将登上整个欧洲市场。这款同捆套装除了在游戏上稍加装饰以外，其他零件均无任何变动。这款同捆版PS3套装售价是215欧元（约人民币2600元），据悉《横行霸道：罪都故事》也将推出同捆版套装，售价为229欧元（约人民币2800元）。



## NDS《口袋妖怪》主题卡盒

日本知名周边厂商Moritoyo在10月21日推出了一款全新的NDS《口袋妖怪》主题卡盒。这款卡盒采用二套形式发售，三个版本分别印着《口袋妖怪 钻石 珍珠》的三只初始妖怪，并且分别采用一种颜色的塑料制作。这款卡盒还通过了任天堂官方认证，售价为420日元（约人民币30元）。





## PSP时尚背包

近日，SCEJ发表了“PS Pictogram系列”的第四弹商品——“UM Bag”PSP便携背包。这款由“PS Pictogram”品牌与PUMA公司合作推出的时尚背包正面有专门携带PSP的小包，并在PSP形状凸模的屏幕位置还刻着PUMA商标，另外在包侧面有“PS Pictogram”品牌专用的“△○×□”特殊LOGO，整个包体看起来时尚酷爽，已于9月21日发售，并有“UM CARSO Bag”和“UM CB Bag”两种款式可供选择，售价分别为14000日元和13000日元（分别约人民币986元和493元）。



## 专为PSP设计的高品质音箱

Sony将于10月31日推出一款型号为SRS-U10的新品有源音箱，这款音箱外观非常独特，犹如一个银色的化妆盒一般，顶部有已集成控制旋钮，在后方的凹槽插入专用支撑板后就可以将PSP放在它的顶上来欣赏电影。这款产品的数字放大器输出功率为3.5W，同样可以直接和MP3等音乐播放器相连。为了提供更有趣味的低音，SRS-U10内置了“MEGABASS”低音系统，并且具有语音信号连接自动开关机功能，内置了长度为1m的耳机连接线，其供电使用AC电源适配器，整机外形尺寸为200mm×110mm×105mm，重量约为700g，售价为10000日元（约合人民币1040元）。



## PSP用5.0环绕音响系统

这款由banshee出品的这款专业级5.0音响系统，采用专业的硬件解码芯片将PSP输出的立体声转化为5个独立的5.0声道，效果十分令人震撼。它的最大发声功率为50W，低音效果充足有力，3维环境效果强烈，中音效果清晰，并能在自己内部有限的空间中产生1.5、3、6英寸的环境声音效果。另外这款产品共有3个版本，分别为无底座版、Pod底座版以及PSP底座版。



而PSP底座版的售价为14999美元（约人民币1042元）。



## PSP 4合1座充基本功能包括充电、支架和扩音。

PSP 4合1座充基本功能包括充电、支架和扩音。值得一提的是这款产品配有迷你遥控器，有效距离达到5米。当然，我们不会站在那么远的距离来观看PSP的视频，但是用PSP来做家用播放设备的朋友就可以轻而易举地对音量进行控制了。



## NDSL多功能保护盒

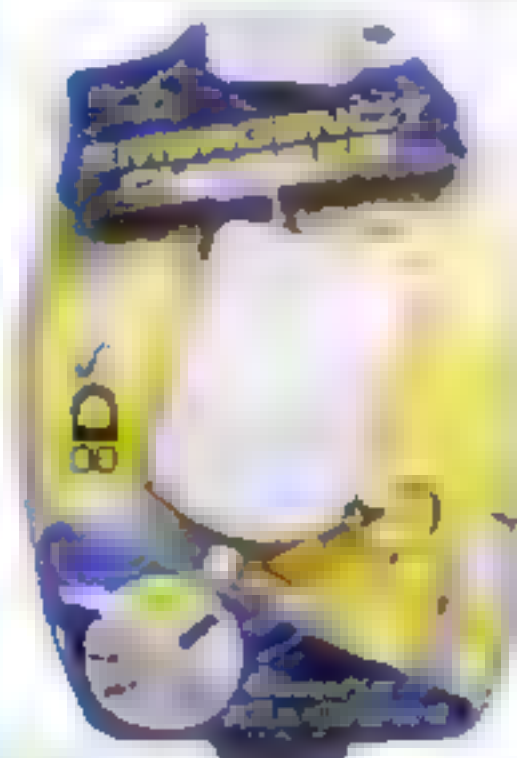
这款乳白色的保护外壳，内部采用全绒布衬层，并没有配件可以将其卡线、卡片以及其它周边完好地固定在保护盒内部。这款保护盒对主机部分的保护更是周到，不仅可以将主机完全固定在底部，而且还可以在取出主机的情况下进行开关机操作，打开保护盒即可正常游戏。



市场价格 150元

## NDSL应急充电器

乳白色的胶壳，配上一条可拆卸的导线以及铝合金钥匙扣，再加上两节5号电池，这就是我们要为大家介绍的NDSL紧急充电器。作为一款为NDSL专门开发的应急充电器，它只提供了一种充电接口，可以随时随地为NDSL提供充足的电力。从使用情况来看也相对比较理想，采用一



般AAA碱性电池，使用时间均在3小时以上。绝对是大家出门旅行、户外运动的必备之物。

市场价格 150元

## PSP新款铝箱

全金属外壳、银色外表，给人极强的安全感和视觉冲击，这就是PSP铝制保护箱带给人的感受。箱体扣位采用金属挂钩，完全是Cos保险箱的设计。箱体两侧还留有挂扣，可以通过附送的肩带挂钩和箱体连接，单肩背在身上。即使你不想用这款产品来装爱机也可以通过它来放一些配件或者更值钱的东西。



市场价格 280元



# 火眼金睛

Hori的NDSL主机专用屏幕保护贴推出已有很长一段时间，几乎各地的电玩店都会推荐购买NDSL主机的玩家使用这款屏幕保护贴。可实际上这款屏幕保护贴的确是市场上仿货最多的一款，因此也就给玩家在购买时造成了障碍。因此米格专门走访电玩店，来为大家解说一下原装贴膜与仿货的区别。

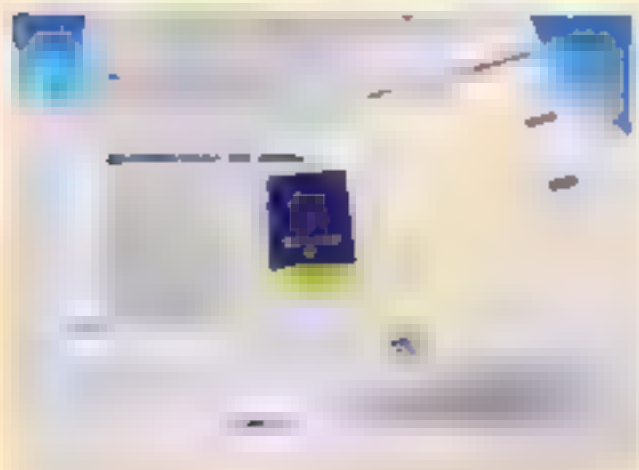
首先，从外观上看，原装屏幕保护贴采用的包装纸纸质较软，而且挂口形状为凸字型，而仿货贴膜的包装纸纸质则相对较硬，并且挂口形状仅仅是一个凹形豁口

►注意顶端的凸形挂口，原装产品就采用的这种形状



打开两款屏幕保护贴的包装后你会发现，原装贴膜只包含了两张屏幕保护贴和一张屏幕清洁布，而仿货贴膜除了这两样以外，还附赠了一个贴膜时使用的蓝色软卡。另外仿货的两张屏贴还包装在一个小型塑料袋中。这也是原装贴膜所没有的

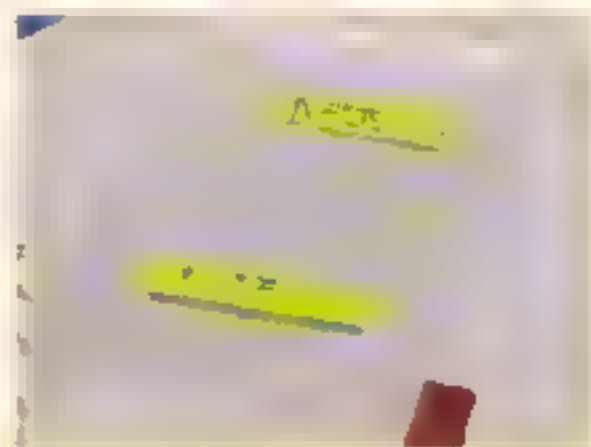
►原装屏幕保护贴总共就含两张贴纸和一块屏幕清洁布



◀仿货多出软卡这一附件，而且贴膜也用塑料袋又包了一层

观察原装屏幕保护贴的两张贴膜。首先，正面中心有荧光黄贴纸，上面用日文写着贴膜的粘贴方法。其次，上下屏贴膜右下角用白红标签加以区别，且右上角有透明半片；再次，原装贴膜的下屏贴膜(图中上方的那张)并没有将周围的宽边除掉，最后，原装屏贴细看有种磨砂质感。

►原装屏幕保护贴中间的贴贴方法说明非常醒目。

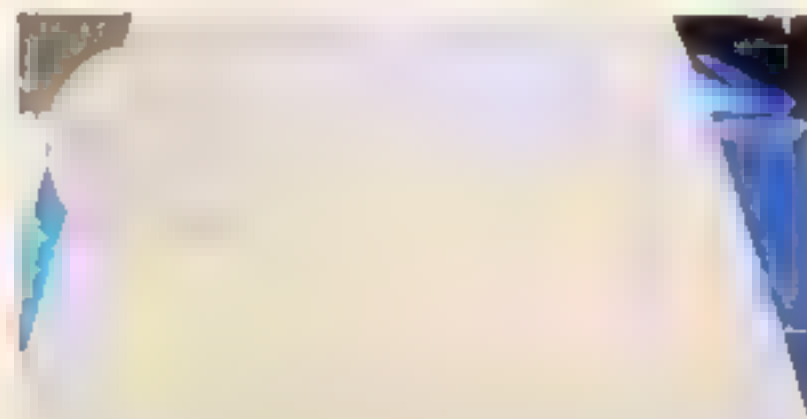


我们再来看看仿货的贴膜，首先正反面采用英文红蓝标签，其次下屏贴膜(照片上方的那张贴膜)已经剪裁得没有宽边，另外整个贴膜材质过于光滑，这样游戏时往往会影响到触控笔操作的精确度。

►仿货贴膜上使用的是红蓝字样的英文标



最后再来对比一下两块屏幕清洁布，左侧原装屏幕清洁布采用羊毛材料制作，因此表面上有很明显的不规则纹理，而右侧仿货的屏幕清洁布完全就是一块普通眼镜布，并且还有花边。



▲屏幕清洁布的材质差异就更大了

介绍了这么多识别的要害，相信大家也都掌握了区分原装屏幕保护贴与仿货的技巧，不会再上JS们的当了。要知道，原装屏幕保护贴市场售价应在5元左右，而仿货售价仅要2元左右，如果被人拿仿货充了原装货，可就白白被骗去至少30元。最后，感谢深圳市华强北万商电脑城、松龙漫电玩店以及行宇棋的友情帮助。下辑中我们还会为大家带来其他周边的识别方法，还请大家多多关注！



马修

188



神游iDSL售价和半个月前保持不变：1180元。日版NDSL目前最贵，白色日版NDSL价格为1300元，深蓝、浅蓝色日版NDSL价格为1280元，黑色日版NDSL价格为1350元，粉红色日版NDSL价格为1420元。所有版本的NDSL中就数粉红色涨幅最大。

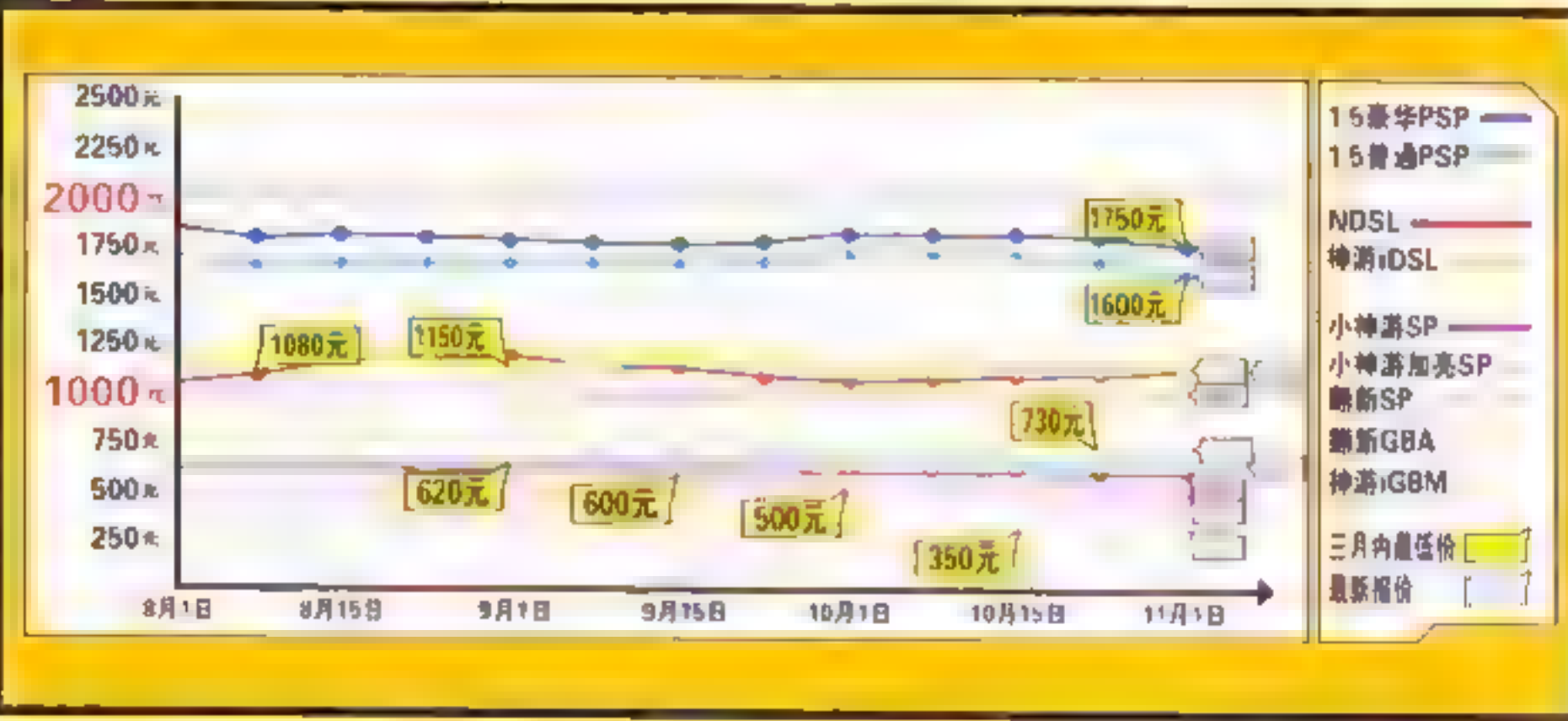
NDS游戏销量已经远不如从前。这是烧录卡发展到一定局势的必然结果。就连《口袋妖怪》这样的作品都不是很好卖，一方面由于批发商供货紧张，另一方面则由于玩家的需求量不高。大量玩家直接用烧录卡玩这游戏，还有不少玩家打算等汉化中文版出了之后再玩。如果大家想买《口袋妖怪》很可能买不到现货，不少游戏店需要预定。

烧录卡方面没有太大动静，DSLlink售价

298元，G6L售价490元，M3L售价380元，EZ4LD售价为340元，Ewin2 microSD售价为190元，SCL售价为298元。

现今店里面销量最高的烧录卡为SCL，但笔者善意地提醒一下大家：最好卖的烧录卡未必最好用。如何挑选适合自己的烧录卡呢？还请大家多多参阅《掌机王SP》上刊登过的各类烧录卡评测文章，千万不要盲目地听信商家的推荐。对大部分商家来说，利润最高的产品永远是大力推荐的商品。

文末提醒一下各位朋友：现在的气候刚好处于秋分过后，早晚温差大。各位读者朋友一定记得保护好身体。笔者由于受寒已经连续咳嗽40余日，咳咳……



# 各地掌机 价格表

本组工作人员经过大量市场调查，整理出各地掌机价格表，供大家参考。由于各地物价不同，价格会有所浮动，以下价格仅供参考，不作为交易依据。如有变动，请以实际为准。感谢广大玩家的关注与支持。玩游城([http: www.levelup.cn main](http://www.levelup.cn/main/))查询。

|             |            |            |      |         |     |     |      |         |     |
|-------------|------------|------------|------|---------|-----|-----|------|---------|-----|
| 广东广州 江西恐龙   | 1750(1.5)  | 1600(1.5)  | 1180 | 1160    | —   | 730 | —    | 620     | —   |
|             |            |            |      |         |     |     |      | 650(背光) |     |
| 广东深圳 久圣电玩   | 1800(1.5)  | 1600(1.5)  |      | 1100(黑) | 880 |     | 580  | 640     | 620 |
|             | 1600(2.71) | 1400(2.71) |      | 白)      |     |     |      | (背光)    |     |
|             |            |            |      | 1080(粉) |     |     |      |         |     |
| 浙江杭州 玩之苗电玩  | 1850(1.5)  | 1650(1.5)  | 1180 | —       | —   | 750 | 660  | —       |     |
| 专卖店         | 1780(2.71) | 1580(2.71) | 1180 |         |     |     | (背光) |         |     |
| 安徽合肥 红星四海电玩 | 1750(1.5)  | 1500(1.5)  | 1100 | 1100    | 850 | —   | 330  | 480     | 480 |
|             |            |            |      |         |     |     |      | 620(背光) |     |



# 街机游戏综合发售表

时间过得真快，转眼利司已经进入了11月，而备受瞩目的年末大战的硝烟战也即将在月底打响。也许是为了替年末大战积蓄力量，11月下旬一大批街机平台的软件阵容将变得有来有往。其中比较值得关注的，是数11月10日的《星之卡比》系列最新作了同日，《星》系列的新作也将在街机平台。另外，P3专用的格斗游戏也将于同一天发售。

## 发售表阅读提示

- 1 本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日、美元价格。中文名下方的是日文原名。
- 2 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
- 3 红色字体为受瞩目游戏。

## GAMEBOY ADVANCE

2004年11月30日

アサヒのアドバンス

Square Enix

1450

4800円

ファイナルファンタジー アドバンス

2004年

合金弹头

SNK Playmore

STD

1450

メタルスラッグ

メタルスラッグ

メタルスラッグ

メタルスラッグ

メタルスラッグ

合金弹头4

SNK Playmore

STD

1450

メタルスラッグ4

## GAMEBOY DS

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

Hudson

ACT

2800円

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

Culture Brain

ETC

4800円

妖怪大戦争

Double Entertainment

MI

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

EA

RAC

29.99美元

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争

妖怪大戦争



|                                      |             |     |        |
|--------------------------------------|-------------|-----|--------|
| 用眼睛锻炼右脑 DS速读术<br>目で右脳を鍛える DS速読術      | Mile Stone  | ETC | 2800日元 |
| 財団法人日本汉字能力検定協会公式ソフト 200万人の漢検 とことん漢字脳 | E Institute | ETC | 2380日元 |

2006年11月16日

|   |          |     |        |
|---|----------|-----|--------|
| 魔城 迷宮画廊<br>魔城ドラキエラ ギャラリー オブ ラビリンス       | Konami   | ACT | 4800日元 |
| 魔术大全<br>マジック大全                          | Nintendo | ETC | 3800日元 |
| 益智系列Vol.5 数回<br>パズルシリーズVol.5 エサザーリンク    | Hudson   | PUZ | 2800日元 |
| 益智系列Vol.6 插图逻辑<br>パズルシリーズVol.6 イラストロジック | Hudson   | PUZ | 3800日元 |
| 益智系列Vol.7 填字游戏2<br>パズルシリーズVol.7 クロスワード2 | Hudson   | PUZ | 3800日元 |

2006年11月22日

|  |        |       |        |
|--|--------|-------|--------|
| 时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版<br>オシャレ魔女 ラブandベリー DSコレクション | SEGA   | ETC   | 5980日元 |
| 我们的太阳 强哥与耀巴塔<br>ボクらの太陽 Diango&Sabata         | Konami | A-RPG | 4980日元 |
| 当地确定DS<br>ご当地確定DS                            | Spike  | ETC   | 3800日元 |

2006年11月23日

|                                    |          |     |        |
|------------------------------------|----------|-----|--------|
| JUMP终极明星大乱斗<br>JUMP ULTIMATE STARS | Nintendo | ETC | 4800日元 |
|------------------------------------|----------|-----|--------|

## PlayStation Portable

2006年10月26日

|                                       |              |       |        |
|---------------------------------------|--------------|-------|--------|
| 无名传说 战士机匣<br>アンノールドレジェンド ウォリアーズ・コード   | Ubisoft      | A-RPG | 4800日元 |
| 随身美少女麻将<br>THE どこでもギャル麻雀              | D3 Publisher | TAB   | 2600日元 |
| 星际空战X 幻影苍穹<br>エース空戦X スカイズ オブ デモフレーション | NECA         | STG   | 4800日元 |
| 天堂之扉<br>ヘブンズウイル                       | Taito        | ACT   | 4800日元 |
| 蜘蛛侠2<br>Spider-Man2                   | Activision   | ACT   | 4800日元 |
| 忍道 焰<br>忍道 焰                          | Spike        | ACT   | 4800日元 |
| 鬼魂力量VS混沌时代<br>スペクトラル VS ジェネレーション      | Idea Factory | FTG   | 4800日元 |

2006年10月30日

|  |                |     |         |
|--|----------------|-----|---------|
| 横行霸道 耳熟能详<br>Grand Theft Auto: Vice City Stories | Rockstar Games | ACT | 39.99美元 |
|--|----------------|-----|---------|

2006年10月31日

|  |      |     |         |
|--|------|-----|---------|
| 杀戮地带 解放<br>Killzone: Liberation                  | SCEA | ACT | 39.99美元 |
| 极品飞车 卡本峡谷<br>Need For Speed Carbon: Own the City | EA   | RAC | 39.99美元 |

2006年11月2日

|                          |                   |     |         |
|--------------------------|-------------------|-----|---------|
| Lumines II<br>Lumines II | Quana Vista Games | PUZ | 29.99美元 |
|--------------------------|-------------------|-----|---------|

2006年11月16日

|                            |                        |     |        |
|----------------------------|------------------------|-----|--------|
| 恶代官漫游记<br>悪代官漫遊記           | Global A Entertainment | TAB | 4800日元 |
| 天平彩球Zagain<br>ぶらすぶらむZagain | Takuyo                 | PUZ | 4800日元 |
| 数独<br>SUDOKU 数独            | Hudson                 | PUZ | 2800日元 |

2006年11月22日

|                                |       |       |        |
|--------------------------------|-------|-------|--------|
| 约束之地 利维艾拉<br>Riviera 约束の地リヴィエラ | Sting | RPG   | 4800日元 |
| 圣女贞德<br>ジヤンヌ・ダルク               | SCEJ  | S-RPG | 4800日元 |

2006年11月30日

|                                 |               |       |        |
|---------------------------------|---------------|-------|--------|
| 魔界战记 携带版<br>魔界戦記デイスガイア Portable | 日本一Software   | S-RPG | 4800日元 |
| 我的迷宫<br>己のダンジョン                 | SEGA          | RPG   | 4800日元 |
| 智能执事2<br>インテリジェント ライセンス2        | Nowproduction | PUZ   | 2900日元 |
| 脑快感 大家一起开心体验<br>脳に快感 みんなでアハ体験   | SEGA          | ETC   | 2800日元 |



# 口袋光环

## 精彩内容导视

Vol.51



### 新作快报

#### 收录宣传影像

《怪医秦博士 火鸟篇》,《魔法老师涅吉 超 麻帆良大战》,《口袋棒球9》,《家庭星空 携带版》。



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像,让你了解到游戏的最新情报。

### 火热试玩台



#### 收录试玩影像

《激斗! 自制机器人》,《音乐连携 GUNPEY-R》,《教父 暴徒战争》,《天地之门2 无双传》。

将近期掌机新作一网打尽,通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

### 玩转PSP

#### 自制2.71固件特别版使用指南

自制2.71固件特别版拥有着1.5与2.71固件的所有优点,我们将通过影像来为你演示软件的具体效果。

### 劲作推荐

#### 《杀戮地带 解放》

《杀戮地带》那科幻味浓厚的世界观以及硬派的风格给玩家们留下了深刻的印象,如今PSP版的《杀戮地带》也和玩家们见面了。

#### 《最终幻想V》

“《最终幻想》系列”的第5作终于登场了,多年前的经典在GBA上获得了重生。游戏在画面、音乐上的表现都不错,还加入了众多新要素,就让我们随着影像来看一下吧。



掌机大作的精彩表现如何,就让我们通过影像来一览全貌吧。



# 新书特搜 NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(<http://www.levelup.cn/book/>)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买最新书刊。



## 零 镇魂歌

112页16开精装特辑+珍藏版DVD×2

11月6日 全国上市

官方权威版世界解惑/“《零》系列”总体漫谈/全角色资料介绍/经典怨灵资料/全系列文档一览/精美设定原画赏析/令人脊背发寒的制作秘闻/“零 PROJECT”制作人访谈/全系列精选影像收录/珍藏版预告片及MV欣赏。

## 游戏机实用技术

2006年12月日

11月初全国上市!

今冬全机种关注作品新作速报：《分裂细胞 双重特工》、《风雨传说》、《足球小将》等最新游戏攻略特快；PS3发售巨献，图说PS家族；光棍节特别奉献，单身启示录；庆PS2版《JOJO》发售，特稿带你回顾经典；本期继续赠送迷你DVD，详细实录小编的上海潜入大作战。外加可爱游戏人物随意贴。



## 游戏光环DVD

第20辑

10月30日 全国上市

本辑的关键词是“新作试玩”，收录了《战争机器》、《刺客信条》、《失落的星球》、《荒野兵器5》等新作的实际试玩影像。同时，游戏深度评析栏目“交叉评论总动员”将首次与DVD影像部分联动，推出“交叉评论总动员”的视频版，本次的评论对象是本辑DVD的封面游戏——Ubi Soft的年度大作《分裂细胞 双重特工》。

DVD收藏盒继续送!

全新定价 仅售8.8元!

## levelup 游戏城寨

Level 16

已上市

PS3主机大解析  
《莱顿教授和不可思议的小镇》、《富豪街DS》、《圣剑传说4》等新作速报  
掌机研究室专题解析次时代NDS烧录卡  
城寨小百科讲述《刺客信条》的故事  
新增休闲吧栏目让各位看得过瘾  
各地报刊亭销售中





海量大作 一拳来袭



Grand Theft Auto  
Vice City Stories



- PSP 横行霸道 罪都故事
- PSP 皇牌空战X 诡影苍穹
- PSP 荣誉勋章 英雄
- NDS 风雨传说
- NDS 星之卡比 多罗奇团前来拜访
- NDS 世界足球 胜利11人DS

最及时详细的攻略 尽在

掌机王 Sp 52 辑

定价: 8.8元

ISBN 7-88488-922-6



9 787884 889228 >

11 月中旬  
全国上市

话梅杂志 & 3DM-SMV

精美赠品

Tecmo 人气偶像 Rio  
大幅海报



口袋光环  
Vol.52

口袋光环

最新掌机精彩影像,  
完全收录!